

ПСИХОЛОГІЧНІ ВИМІРИ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ У ВІЙСЬКОВІЙ СПРАВІ

Олег ХАЙРУЛІН

УДК 167/168 : 159.9.01

Oleh Khairulin

PSYCHOLOGICAL DIMENSIONS OF GAME SIMULATION IN MILITARY AFFAIRS

*“...найбільш гнітюча із ігор –
це, звичайно, війна”.*
(Е. Берн [3, с. 42])

Актуальність проблеми дослідження. Кризові явища сучасності, що зумовлені перебігом світових та регіональних соціальних, економічних і політичних процесів, негативно позначаються на життєдіяльності українського суспільства і кваліфікуються дослідниками як існування в умовах невизначеності, ризику, швидкоплинної нестабільності, ознаки світу VUCA [44–51; 57; 64].

Розпад СРСР, геополітичні спроби Російської Федерації зберегти свій вплив на світові процеси на “радянському” рівні світорозуміння, призвели до появи багатостороннього глобального світоустрою, у якому поступово і виразно зростає роль та значення стратегій асиметричних впливів, що вилились у концепцію “гібридної” або опосередкованої, “проксі-війни” (проху warfare). Сьогодні такі впливи характеризуються підвищеною активністю недержавних економічних і політичних угруповань, появою й активністю нових засобів досягнення економічних і військово-політичних переваг та цілей, наприклад, інформаційної, психологічної війни, кібер-загроз і кібер-нападів без явного авторства, нових неконвенційних видів використання силових засобів (щонайперше мовиться про незаконні збройні формування, приватні збройні структури, громадські організації та ін.) [4; 9; 49; 63; 65].

Наукові розвідки стосовно особливостей та способів існування у “світі невизначеності”

розпочалися американськими військовими дослідженнями, які у часі співпали із завершенням Другої світової війни, початком “холодної війни” та інтенсифікувалися наприкінці ХХ століття у зв’язку із політичним загостренням у низці регіонів. У подальшому оголилося російське авторство регіональної дестабілізації, яскравим прикладом чого стали окупація Автономної Республіки Крим, воєнні дії на українському Донбасі та у Сирії, ескалація напруження у балтійському регіоні та в Арктиці – східноєвропейському поясі безпеки НАТО, що межує із Росією [4; 9; 25; 40].

Сучасними дослідниками російська геополітична активність обґрунтовується реалізацією у ХХІ столітті нової військово-політичної парадигми, коли державні утворення знаходяться в безперервному конфлікті одне з одним, а сторони конфлікту діють, не афішуючи себе. Така модель відома, як *гібридна війна*, якою, зокрема в Росії, позначається війна нового покоління і яка є форматом застосування концепції “м’якої сили” (soft power), що в осучасненому вигляді обіймає також формати “жорсткої” (hard) та “розумної” (smart) сили [8; 23; 24; 63–69]. Ось чому закономірно, що за висновками західних дослідників, “за останнє десятиліття держава, яка не задіяла до своєї зовнішньополітичної стратегії концепцію “м’якої сили”, є швидше винятком, аніж правилом” [69, с. 71]. У числі сучасних

і таких, що відповідають найефективнішим технологіям воєнно-політичного впливу, має бути й український арсенал засобів.

Свідомий вибір українським суспільством вектору і мети європейської інтеграції, прагнення українців поділяти і примножувати справжні цінності світової цивілізації, остаточна відмова України від тенет пострадянського гістерезису далися високою ціною – відбулась анексія Автономної Республіки Крим, продовжується військова ескалація з боку Росії на сході нашої держави, залишаються актуальними загрози повномасштабної війни з цією країною [4].

13 квітня 2014 року на Сході України розпочалась Антитерористична операція (АТО, з 1.05.2018 р. – Операція Об'єднаних Сил) – збройний конфлікт, який став свідченням світового рівня про наполегливу підступність авторів гібридної війни. На початку третього тисячоліття Україна, її громадяни, всі складові сектору безпеки та оборони держави виявилися втягнутими у збройний конфлікт на власній території, що має ознаки гібридної, неконвенційної війни та включає в себе як відкриті бойові дії різної інтенсивності за участю антиукраїнських незаконних (іррегулярних) військових формувань, диверсійні та диверсійно-розвідувальні операції, так і повзучий сепаратизм “руського міра”, інформаційну, психологічну війну, дипломатичне та економічне протистояння на регіональному і міжнародному рівнях [4; 49–52; 58; 59; 65].

Наведені обставини вимагають від національної наукової психології обґрунтованих пропозицій для створення теоретичних моделей і прагматичних технологій продуктивного протистояння воєнно-політичним ризикам і загрозам, дієвого урахування можливостей будь-якого змісту та природи, які удосконалюють воєнно-політичний потенціал нашої держави, збільшують можливості сектору безпеки та оборони країни.

Об'єктом методологічного вивчення є гра як онтофеноменальна форма буття людини і суспільства в умовах ризику, небезпеки, агресивного середовища, конкуренції, протистояння, конфлікту, боротьби і водночас як засіб реалізації інтересів суб'єкта та соціальної групи у потенційно небезпечному середовищі, включаючи увесь діапазон умов – від рівня суб'єкта до рівня воєнно-політичної діяльності держави.

Предметне поле дослідження становлять сутність і зміст гри як теоретичного конструкту

і практичного засобу діяльності в умовах агресивного середовища і конкурентної боротьби, що удосконалює арсенал суб'єкта і соціальної групи стосовно освоєння і застосування ефективних способів повсякдення в умовах потенційної та проявленої небезпеки.

Головна концептуальна ідея статті полягає у здійсненні методологічної розвідки та рефлексивному інтегруванні її результатів щодо актуальних психологічних і міждисциплінарних теоретичних підходів стосовно феномену гри в умовах небезпеки задля виявлення закономірностей її використання для забезпечення суб'єкта життєдіяльності та досягнення ним власних цілей у плинному часопросторі агресивного середовища і конкурентної боротьби.

Виклад основного матеріалу дослідження

Війна є особливим станом і процесом для держави й суспільства, що вимагає виняткового напруження усіх структур і функціональних організованостей, виявляючи їх справжній потенціал. Війна – це прояв застосування воєнної сили з боку однієї держави або групи країн стосовно іншої чи інших кріїн. Сучасне тлумачення війни як воєнно-політичного феномену не змінилося з тієї доби, коли класиком воєнного мистецтва Карлом фон Клаузевіцем засвідчувалося, що “війна є актом примушення нашого ворога робити те, чого ми бажаємо” [7, с. 1–27].

Сучасними дослідниками геополітичного протистояння воєнно-політична сила позиціонується як “спроможність одного уряду примусити інший уряд робити те, до чого за інших обставин він би не вдавався” [64, с. 8], або як “здатність впливати на поведінку інших для отримання бажаного результату” [51, с. 1]. Причому такими формоутворювальними щодо реалізації *сили і влади* суб'єктами можуть бути окремі особи, громадські організації, економічні об'єднання й усе інше, що спроможне виступати у ролі *носіїв сили* [64].

Війна – похідна форма конфлікту, який, своєю чергою, “є фундаментальним явищем для людських відносин. Він характеризується насиллям, невизначеністю, випадковістю та суперечністю” [7, с. 6–9]. Ще з архаїчних часів війна виокремлювалась як особливий стан відсутності миру, навіть, якщо певна спільнота не вдавалась до активних завоювань, а зберігала мирну спрямованість, обираючи

війну лише задля оборони власних ресурсів та культурної ідентичності [57]. При цьому культурно-атрибутивною еманациєю збройної боротьби часто була гра, що почасти замінювала собою саме збройне протистояння, локалізувала та суттєво зменшувала обсяги і ступінь втрат, що були неминучими за умов відкритої, тотальної війни [17; 35; 53; 57]. Така особливість гри в умовах агресивного середовища і конкурентної боротьби, за висновками відомого автора класичного дослідження гри Й. Гейзінги, перетворює гру на “культурну... функцію війни” [53, с. 134].

Гра урівноважує собою будь-які агональні (агон, грецьк. – суперечка, протистояння) прояви поміж людьми: “будь-яка сутичка при наявності свого обмеження визначеними правилами має – вже через це обмеження – ознаки гри, особливо напруженої, рішучої, проте у той же час й надзвичайно унаочненої” [53, с. 133]. Саме наявність правил для відтворення дій в умовах обопільної для учасників небезпеки й перетворює хижачку і нищівну агресію кожного стосовно кожного у формулу гри, коли мета протиборства може бути досягнута без недоцільних, зайвих втрат, включаючи й можливу загибель не лише переможеного, а також і переможця. Форма нецивілізованої боротьби, що може призвести до повного винищення людства, сприймалася Й. Гейзінгою, його попередниками та сучасниками з дослідження гри як “тотальна війна” [53, с. 134].

Через майже сторіччя після досліджень Й. Гейзінги, двох світових воєн, застосування ядерної зброї та чисельних конфліктів у світі, що не припиняються й донині, сучасні дослідники у сфері політики та воєнної справи остаточно дійшли висновку про недопущення скочування світу у прірву тотальної війни та обрання таких форм протистояння і ведення боротьби, що не ставили б під загрозу знищення культурних надбань людства [6; 17; 24; 33; 53; 57]. Такі форми вирішення воєнно-політичних суперечностей у сучасних реаліях глобального світу є реалізацією триєдиної “концепції жорсткої (hard), м’якої (soft) та розумної (smart) сили” [23; 24; 59; 66–69], що у різних країнах має свої похідні формати та різноманітні назви: “гібридна війна”, “опосередкована або проксі-війна” (proxу warfare, прохуwars), “асиметрична війна”, “мережева (мережево центрична) війна” тощо [9; 25; 31; 50; 65].

Об’єднувальною ознакою усіх наведених вище форматів сучасного воєнно-політичного

протистояння дослідниками вважається *свідома мінімізація ситуацій застосування класичних, традиційних, конвенційних форм збройної боротьби* (формальні, регулярні, нормативно узаконені військові формування, класичні бойові системи – штатні підрозділи та їх зброя, відповідна тактика дій) на тлі *збільшення невійськових, нетрадиційних, неконвенційних, іррегулярних, непередбачених міжнародним правом війни форм воєнно-політичного тиску*: створення або задіяння (використання) *засобів культурного впливу, засобів масової комунікації з метою інформаційно-психологічного впливу, неурядових організацій-резидентів, економічних важелів, партизанського руху, недержавних (іррегулярних) збройних формувань та інших невійськових систем* (див. [4; 9; 25; 31; 63]).

Прикладом сучасного формату воєнно-політичного протистояння є *опосередкована або проксі-війна*, що у російській традиції сформульована як “гібридна війна”, сутнісно становить різновид асиметричного конфлікту, під час якого дві чи більше держав не вступають у традиційне бойове зіткнення, а використовують для досягнення мети та забезпечення інтересів *треті країни* або союзників, надаючи при цьому фінансову, технічну допомогу, підтримку воєнними спеціалістами та ін. [25, с. 845].

М. Карвер, аналізуючи збройні конфлікти, що відбулися з 1945 по 1980 роки, які певним чином зачіпали воєнно-політичну сферу Великої Британії, дійшов висновку, що із шістнадцяти таких конфліктів дванадцять були нетрадиційними, адже відбувалися не за міжнародними правилами та унормуваннями воєнної доби, а їх учасники не носили військової форми. Ефективність нового нетрадиційного, асиметричного формату військового протистояння доводиться тим, що із цих дванадцяти конфліктів одинадцять завершилися перемогою іррегулярних формувань [25, с. 663].

За стратегічними прогнозами британських фахівців у майбутньому вірогідність так званих “опосередкованих воєн” (в оригінальному викладенні – прохуwars) з-поміж державами лише зростатиме. Під час таких воєн країни будуть частіше застосовувати асиметричні методи ведення протиборства. Таким чином на тлі зниження випадків прямої конфронтації держав, усе ж кількість “нетрадиційних”, асиметричних конфліктів буде збільшуватися. До зазначених осередків експертами відноситься, зокрема, азіатсько-тихоокеанський ре-

гіон (стратегія КНР, що має на меті послаблення різновекторних впливів США), балтійський та арктичний регіони – східноєвропейський пояс безпеки НАТО, що перебуває в контексті геополітичної активності Росії [25, с. 845; 39].

У ролі загальної теоретичної основи класифікації діапазону традиційних і нетрадиційних засобів протиборства неологізми “м’яка сила” (soft power) і “жорстка сила” (hard power) увів у науковий вжиток політолог, професор Гарвардського університету, колишній голова Національної ради з розвідки та заступник міністра оборони США Джозеф Най (молодший) [23; 24; 34; 41; 66–69]. Завдяки сформульованим цим ученим концептам “м’якої сили” та “жорсткої сили” (у подальшому ці позиції були вдосконалені спільно з Р. Арміджем шляхом проектування формату “розумної сили” (smart power)) було закладено підґрунтя сучасних теоретичних і прикладних дискурсів феномену воєнно-політичної, військової сили у міжнародних стосунках [Там само].

Загалом Дж. Най концепцією видів сил (“м’якої”, “жорсткої” та “розумної”) виокремлює три загальних владних засоби, використання яких, за його висновками, дозволяє досягати поставленої владою мети впливу на людей, спільноти і держави: “по-перше, примушувати їх виконувати наші вказівки; по-друге, купувати їх згоду поводити себе у бажаний спосіб; по-третє, домагатися того, щоби вони самі прагнули зробити те, чого ми від них бажаємо” [34, с. 117]. Останню здатність викликати потрібну реакцію і поведінку через стимулювання прагнення об’єкта впливу наслідувати уподобанням суб’єкта активної дії Дж. Най позначає терміном “soft power”, тобто мовиться власне про м’яку або гнучку владу [23; 24; 34; 41; 66–69]. Воднораз традиційні засоби досягнення зовнішньополітичних та воєнно-політичних цілей він позиціонує як “жорстку силу” (hard power). І до цього кластеру відносить воєнні дії, економічні і торгівельні санкції, зовнішній тиск та підкуп, одночасно висновуючи, що у перспективі такі засоби впливу лише призводитимуть до погіршення стосунків та ескалації конфліктного потенціалу глобальної світової ситуації, що складається нині. З іншого боку, очевидно, що застосування “м’якої сили” сприяє формуванню і розвитку у громадян інших держав та їх урядів почуття симпатії та певного захоплення від соціально-політичного устрою та культурних надбань держави, котра провадить

у життя “м’який” силовий стиль [63]. “М’яка сила, – засвідчує Дж. Най, – це змушення інших прагнути результатів, яких ви бажали б отримати”, проте “це не тотожне впливу або примусу, ... “м’яка сила” є чимось більшим, аніж просте переконання, умовляння або здатність за допомогою аргументів переконати когось щось зробити, хоча й це є важливими частинами такої сили. “М’яка сила” – це також і здатність приваблювати, причому приваблювати так, щоби виникало взаєморозуміння”. Відтак у новому столітті відбуваються дві потужні зміни сил, а саме “поміж державами, у тому числі розпорошування сил усіх країн та їх перехід до недержавних гравців” на тлі зростання економічних і соціально-культурних пріоритетів, і шляхом одночасного ускладнення політичної реальності [24, с. 21].

У своїй програмній роботі “Soft Power: The Means to Success in World Politics” Дж. Най надає визначення *влади*, як “здатності впливати на поведінку інших для отримання бажаного результату” [59, с. 1]. Також він зазначає, що “коли ми вимірюємо владу через зміни у поведінці інших, то спочатку нам належить знати про їхні *уподобання*... Влада завжди залежить від контексту, в якому існують стосунки”. Саме вплив на уподобання інших через “здатність отримати [від них] те, що нам треба через [нашу] привабливість”, є основою дії “м’якої влади” [Там само].

Розвиток концепції “м’якої сили” (спільно з Р. Арміджем), як зазначалося, призвів до появи у 2004 році поняття “розумна сила”. Новий концепт був створений для певної корекції можливих тлумачень того, що “м’яка сила” самостійно спроможна визначати ефективну зовнішню політику: “Я визначив, – пише Дж. Най, – “розумну силу” як здатність поєднувати ресурси жорсткої і м’якої [дії] сили” [24, с. 59]. За висновками авторів “розумна сила” становить не лише синтез “м’якого” та “жорсткого” форматів протистояння, а є доречною, такою, що *відповідає актуальній ситуації та меті діянь, комбінацією впливів відповідних сил, засобів і стратегій* [24; 68].

Сьогодні важко встановити перші спроби визначення та авторство змісту і функцій гібридних воєнно-політичних засобів, які розвивають та виявляють ігрову логіку триєдиної “концепції [поєднання] жорсткої, м’якої та розумної сил”. Адже відомо, що еволюція військової вправності, воєнної хитрості сягає сивої давнини та неподільно пов’язана із власне історією воєнної справи.

Перші фундаментальні розробки у сфері воєнного мистецтва традиційно приписуються авторству воєначальника Стародавнього Китаю Сунь-цзи (кит. Сунь Бін, IV ст. до н. е.), який вважається автором трактату “Про воєнне мистецтво” і першим розробником стратегама – особливих моделей-матриць застосування воєнної хитрості [14; 17; 19; 33; 35]. Вкажемо на змістовну консонансність триєдиної “концепції жорсткої, м’якої та розумної сил” Дж. Ная та класичних воєнно-філософських трактатів Стародавнього Китаю. Зокрема, діапазон засобів впливу, що запропоновано Дж. Наєм (від “м’якої сили” через “розумну силу” до “жорсткої сили” та зворотно), на нашу думку, співпадає із висновком Сунь-цзи: “У давнину той, хто добре правив, не воював. Той, хто добре воював, не шиккував військо. Той, хто добре шиккував військо, не вступав у битву. Той, хто вступав у битву, не програвав. Той, хто програвав, не гинув” [35, с. 19]. Отож більше як два тисячоліття тому було сформульовано загальну логіку досягнення воєнно-політичної мети у найбільш оптимальний спосіб, який у західній традиції втілюється в концепцію поєднання “жорсткої, м’якої та розумної сил”.

Класичні східні погляди на воєнне мистецтво мають виразну ігрову сутність: “перемагати, не вдаючись до битви – найкраще” [17, с. 14; “війна – огидне явище, тому благородні застосовують її тільки тоді, коли уникнути цього неможливо” [17, с. 16]; “воєнні дії вимагають хитрощів. Будучи обізнаним, [для поразки супротивника в гострій небезпеці] вдайся невігласом. Будучи здатним діяти, вдайся немічним” [35, с. 67]. Китайський полководець III сторіччя н. е. Цао Цао зазначав: “У воєнних дій не існує встановлених форм. Усе, що можливо про них засвідчити – вони наслідують шлях хитрощів” [34, с. 67].

Висновок Й. Гейзінги про те, що гра є “культурною... функцією війни” [53, с. 134], сутнісно співпадає із класичним висловлюванням відомого діяча і полководця Китаю (кінець II – початок III сторіччя н. е.) Чжуге Ляна, який стверджував, що “культурні витoki передують воєнним” (культурна сила передуює військовій) [17, с. 39].

Важливою для воєнно-політичної вправності у китайській історичній класиці вважається здатність полководця повністю відповідати ситуації, хронотопу події: “У змін і руху – власний час; безпека та небезпека містяться у тобі самому. Нещастя і щастя, надбання та втрата – все починається з тебе самого. Ось

чому той, хто вправний у змінах, покладається на плин часу. Для того, хто покладається на плин часу, навіть небезпека є безпечною; для того, хто вправний у змінах, навіть хаос є порядком” [17, с. 5].

Наведені підходи до самоорганізації суб’єкта діяльності в умовах агресивного середовища і конкурентної боротьби, його стратегемної (стратегічної) підготовки й застосування моделей відповідних дій є похідними від ключових принципів китайської класичної філософії, у яких найбільш помітними стають розбіжності з-поміж західною та східною традиціями участі в протиборстві, що водночас вирішуються змістом концепції поєднання “жорсткої, м’якої та розумної сил” [14; 18; 19; 27; 29]. До таких принципів відносяться: 1) єдності та взаємопроникнення фундаментальних сутностей “ін’ян”; 2) руху шляхом найменшого спротиву (у вей); 3) безперервних змін (у чан); 4) непрямой дії (шанбін (шан бень) у бін (у бень) [19, с. 5; 27].

У західній традиції протилежності сприймаються як еманції Добра і Зла. Китайський класичний філософсько-соціальний підхід сприймає протилежності компліментарними, взаємозалежними, такими, що діють за законом взаємодоповнення (ін’ян). У цій традиції поступка, уникання сутички є свідченням слабкості, а здолання супротивника будь-якою ціною вважається свідченням сили. Натомість китайська традиція передбачає як оптимальний вибір рівноваги між загрозою і відповіддю на неї через пошук у супротивника найбільш уразливих місць та адекватного впливу на них [19, с. 5]. Незалежно від розвідок Дж. Ная відповідний внесок у цьому напрямку зробили Т. Шелінг, яким запропоновано теорію “фокальної (сідлової) точки” як місця, у якому інтегруються зусилля усіх учасників ситуації, незалежно від характеру їхніх дій [51; 58], та Дж. Неш, котрий збагатив військову справу власною теорією рівноваги у грі з нульовою сумою [12; 22; 49; 50].

Принцип непрямой дії [19, с. 5] нами вважається атрибутивним і формоутворювальним для практичної реалізації концепту “розумна сила”, що є свідченням предметної інтеграції західної та східної традицій досконалої діяльності в умовах агресивного середовища і конкурентної боротьби [24, с. 59]. При цьому загальним каноном воєнно-ігрових форм протиборства й атрибутом застосування “розумної сили” сприймається висновок Сунь-цзи про корисність свідомого привнесення

нестабільності у становище супротивника та отримання воєнної переваги ще до початку безпосереднього зіткнення: “великі полководці давнини могли досягати того, щоби супротивник втрачав зв’язок між задніми та передніми рядами, втрачав контакт між великими та малими загонами, втрачав загальну відповідальність за благополучний результат, втрачав узгодженість між командирами та підлеглими, втрачав взаємовиручку серед воїнів, втрачав єдність та згуртованість” [17, с. 43–44].

Важливість отримання або перехоплення ініціативи в діях, проникнення у процеси керівництва супротивника, рефлексивне управління його мисленням Сунь-цзи вважав основними детермінантами і запорукою перемоги: “Великі полководці досягають успіху, розкриваючи потаємну гру супротивника, порушуючи його плани, вселяючи розлад у його війську, постійно тримаючи його у збудженому стані, відбираючи в нього можливість удатися до чогось вигідного та отримати підкріплення” [21, с. 7]. Наведені висновки тотожні змісту всіх складників таксономії обґрунтованих А.М. Асаулом видів невизначеності: від нестабільності стану динамічної системи до фактичних втрат цією системою своїх ресурсів [49].

Для самоорганізації суб’єкта діяльності в умовах агресивного середовища атрибутивною властивістю за класичними східними підходами вважається його індивідуальний структурно-функціональний потенціал. При цьому емоційна сфера визначається як первинна детермінанта поразки: “Вправний генерал не прагне загинути або вижити, не впадає у гнів і не підкорюється розгубленості. Він вчиняє відповідно [до логіки] розвитку подій. Якщо є можливість – він нападає подібно тигру. Якщо можливості немає – він не розкриває своїх дверей. Того, чий вчинки або бездіяльність визначаються стратегією, неможливо привести у смуток ані лестощами, ані образами, ані наклепами... Перемагає той, хто зберігає спокій, не втягнутий [емоційно] і психологічно стоїть над сутичкою. Програє той, ким рухає гнів, помста, пожадливість або марнославство” [35, с. 168–169].

Логіка збереження рівноваги за будь-якої ситуації та умов життєдіяльності відповідального суб’єкта дії пронизує увесь корпус класичної східної філософії. Фундаментальний трактат китайської філософії і культури “Хуайнаньцзи” пояснює це простою фізичною метафорою, що ілюструє головний принцип

стабілізації стану рівноваги динамічної системи: “Додаючи окропу у воду, що кипить, кипіння, безумовно, не припинити. Істинно свідомий суті справи прибирає вогонь, і все” [42, с. 74].

Наведений висновок про домінування емоційних ризиків збереження оптимального стану, рівноваги структурно-функціонального потенціалу суб’єкта діяльності в умовах агресивного середовища співпадає із сучасними науково-психологічними поглядами та інтерпретаціями Так, у контексті розвитку здобутків фундаторів вивчення поведінки подолання людиною важких життєвих ситуацій Р. Лазаруса і С. Фолкмана українським ученим В.О. Олєфіром у рамках авторської концепції саморегуляції суб’єкта діяльності в довікллі невизначеності підтверджується, що “емоційні реакції самооцінки слугують спонукальними чинниками саморегуляції” [26, с. 42]. У той же час “оволодіння ситуацією, сфокусоване на емоціях, спрямовано на зведення до мінімуму викликаной стресорами емоційного напруження” [Там само, с. 301], а “найбільша потреба мобілізації індивідуальних психологічних ресурсів саморегуляції виникає у важких життєвих обставинах, або у ситуаціях, пов’язаних із досягненнями, або у ситуаціях невизначеності” [Там само, с. 82]. До того ж емоційна стабільність, як відомо, атрибутивно входить до комплексу “Великої п’ятірки” (Big Five) ключових інтегральних факторів особистості, які формують життєву успішність людини [26; 56; 70].

У всьому історичному діапазоні воєнна вправність традиційно сприймалась через оптику воєнної хитрості, тобто через сукупність заходів, які створювали в супротивника ілюзії: 1) сприймання бойової обстановки (маскування), 2) мислення (уведення його в оману), 3) антиципації (раптовості та непередбачуваності дій) [8, с. 54]. Примітно, що саме поняття воєнної хитрості є осердям, що поєднує військову справу з проблематикою гри. Її історично інституціоналізованими, атрибутивними складниками у ролі засобів моделювання та реалізації дій в умовах агресивного середовища, зокрема й у зоні військових дій, є введення супротивника в оману через спотворення антиципації, сприймання ним елементів ситуації, обстановки; порушення алгоритмів його мислення, прийняття рішення; стимулювання шаблонних мислесхем та нав’язування йому неусувних засновків для прийняття помилкових, вигідних суб’єкту діяльності умовиводів та рішень [8;

14; 17; 21; 35]. Отож уведення в оману – це цілеспрямоване створення у супротивника ілюзії адекватного сприйняття бойової обстановки, що досягається шляхом дезінформації та дезорієнтації, себто шляхом донесення до нього невірної інформації, здійснення хибних маневрувань, імітування власних дій та ін. [8, с. 44].

Особливості використання антиципації (від лат. *anticipatio* – передбачення) для дестабілізації, порушення діяльності опонента, його здатності завбачати результати своєї активності, свідомо моделювати ці результати та погоджувати їх поточну відповідність моделям і меті, пов'язується із *ноетичною здатністю* супротивника *зберігати ініціативність та предметність уваги*; не втрачати власні ситуаційні дискурси та бажання; прагненням *нароцувати фронт і місце* зреалізування та упредметнення власних цілей конфронтації [49]. У цьому разі головним завданням суб'єкта протиборства є створення підґрунтя для *зниження антиципаційного та когнітивного потенціалу* супротивника, стимулювання його ноетичної пасивності, розгубленості, безладу думок, спотворення сприйняття ним усіх можливих елементів і параметрів реальної життєвої ситуації. Низька якість антиципації призводить до: а) збивання в опонента сталого мисленнєвого ритму; б) утворення множинних (бажано – конфліктуючих) векторів аналітичного мислення; в) втрати ним предмета його мислєдіяльності; г) тяжіння до репродуктивних когнітивних схем і впадання у зачароване коло шаблонних розв'язків; д) невимушене формування ілюзій антиципації й урешті-решт досягнення суб'єктом протиборства ефектів раптовості, несподіваності, захоплення ініціативи у протиборстві та, як наслідок, керування рефлексивними процесами опонента.

Сучасна українська мова у діапазон змістових інваріантів поняття “гра” долучає й аспекти особливого, нестандартного, доцільного, дотепного мислення. Зокрема це стосується моделювання типових ситуацій, що має за мету навчання прийняттю найкращих за реальних умов рішень (гра ділова, економічна, організаційно-діяльнісна та ін.); створення математичних моделей прийняття оптимальних рішень у ситуаціях невизначеності (теорія ігор); зреалізування послідовних дій за правилами, що спрямовані на досягнення певної мети; створення інтриги, таємного задуму; системний вплив на чий-небудь почуття, інстинкти і т. ін. задля того, щоб домагатися свого (грати на нервах) [52]. Констатуємо, що аналогічний

горизонт понятійного змістовлення гри має місце й у семантиці англійської фонемі *game*, де дотичними воєнній тематиці є таке визначення: *game* – це таємний та дотепний план, виверт; діяння, що уводять когось в оману, збивають з пантелику; підготовка і воління зробити щось нове, складне або небезпечне [52].

Творче, відповідне ситуації, сміливе, цільне і дотепне мислення або *висока когнітивна, рефлексивна компетентність* є другою після *збереження емоційної рівноваги* чеснотою воєнної вправності і майстерності: “Воєнна хитрість – результат творчої діяльності, що ламає усталені догми, протиставляє їм *нестандартність мислення*, сміливість рішень, [охоплює] пошук нових прийомів досягнення перемоги з *найменшими втратами сил і засобів*” [21, с. 3].

Відомий психолог Б.М. Теплов у розвиток “формули квадрату” ідеальної рівноваги полководця, сформульованої Наполеоном Бонапартом, де воля та розум (йдеться про теоретичний розум, міркування, інтелектуальне моделювання) є сторонами (відповідно основою і висотою) “квадрату” та повинні бути рівномірно-тотожними, поставив питання про пріоритетність психологічних властивостей воєнного керівника – вольової і когнітивної сфер у їх взаємодоповненні [38, с. 228]. Для вирішення цього питання науковцем запропоновано виокремити *практичне мислення* як “єдність інтелектуальних та вольових моментів” [Там само, с. 233]. У висновках, спираючись на відповідні міркування Аристотеля, він підкреслює, консолідуючись із канонами давньокитайських фундаторів воєнного мистецтва і принципами класичного західно-європейського дискурсу К. фон Клаузевіца, важливість *збалансованого функціонування усіх компонентів психіки суб'єкта воєнного протистояння*: “Клаузевіц правий, пов'язуючи “воєнний талант” із здатністю зберігати вірність суджень за найбільш небезпечних та ускладнених обставин. Без такої здатності воєнний талант є неможливим”; “одна із найважливіших сторін воєнного таланту – *здатність до максимальної продуктивності розуму в умовах максимальної небезпеки*” [Там само, с. 234, 238].

За результатами глибокого аналізу кращих історичних зразків воєнної вправності Б.М. Теплов установлює, що “розумові здібності воєначальника не варто сприймати лише як прояв інтелекту, адже вони уособлюють собою єдність інтелектуальних, вольових та емоційних

моментів” [38, с. 8]. При цьому дослідник вправляє помилковий стереотип про виключний пріоритет волі та екстремального градусу відповідальності воєначальника під час безпосередніх дій, через які на другий план відступає його *інтелектуальна вправність*, зауважуючи, що “у справді великого полководця сама розробка [моделювання] операції, саме зародження задуму вже включає в себе співвідношення із засобами, і саме в цьому й міститься найбільш важке і найбільш складне”; “вдале вирішення у найскладніших умовах війни... завдання... – перетворення складного у просте – ...передбачає передусім дуже сильну здатність до аналізу, ...уміння бачити відразу і ціле, і всі деталі”; “великі полководці завжди характеризуються рівновагою між аналізом і синтезом”; “полководець повинен мати достатній запас можливих планів та комбінацій і володіти вмінням швидко застосовувати їх або обирати вірний шлях між ними” [Там само, с. 240, 244–245, 246]. Вочевидь у цих та інших висновуваннях Б.М.Теплова, що є корисними проблематиці ігрового моделювання у військовій справі, знаходимо витoki майбутньої логіки розвитку та підтвердження дискурсу цього вченого через *вчинкову парадигму* В.А. Роменця, зміст СМД-методології і теорії організаційно-діяльничої гри Г.П. Щедровицького, циклічно-вчинковий підхід і теорію навчальних проблемних ситуацій А.В. Фурмана, концепцію саморегуляції суб’єкта діяльності В.О. Олєфіра, що об’єднуються поняттями “ситуація”, “проблема”, “потенціал”, “мислєдіяльність”, “вчинок” і “рефлексія” [49–51].

Науковий доробок Б.М. Теплова інтегрує міждисциплінарні зв’язки проблематики ігрового моделювання у військовій справі (хоча, звісно, не лише у ній), з аспектами, що їх пропонує *теорія ігор*. Цей учений, наукова діяльність якого відбулася раніше, ніж виникла теорія ігор як науковий напрям, заслуговує звання предтечі постнекласичного, психософійного значення психології у всьому науковому контурі людства. І це не дивно, адже Борис Миколайович “надавав великого значення внутрішній логіці розвитку науки, підкреслюючи при цьому, що історію розвитку психологічної думки належить аналізувати у поєднанні з широкими проблемами суспільного життя та у взаємозв’язку з історією розвитку інших наук” [38, с. 12].

Дослідженнями у царині теорії ігор уточнюється зміст та процедури реалізації воєнної хитрості як когнітивної, рефлексивної компе-

тентності високого рівня [51; 58]. Як наукова дисципліна теорія ігор з’явилася наприкінці 50-х років ХХ століття у США [12; 22; 49–51; 58]. Згодом її розробки почали використовуватися у СРСР, зокрема як наукову дисципліну з іншою назвою: “теорія прогнозування та прийняття рішень” [39]. Таке використання теорії ігор в СРСР позиціонувалося в аспектах військової справи [22; 39]. Так, у передмові одного із перших (1960 рік) російськомовних видань монографії Дж. МакКінсі “Вступ до теорії ігор” фіксується позиція сприймання гри як методології воєнно-політичних дій: “Теорія ігор – сукупність математичних методів аналізу та оцінки конфліктної ситуації, що знаходить свій широкий ужиток у... плануванні військових операцій та управлінні військовою технікою” [22, с. 8].

Теорія ігор має фундаментальні засновки як сучасний загальнометодологічний інструмент реалізації взаємозалежного поєднання концептів “м’якої, жорсткої і розумової сил”, засіб для створення повного циклу дій в умовах протиставлення [22; 23; 24; 27; 39]: “за його допомогою феномен комплексної залежності виявляє потенційні переваги та інтереси від міжнародного співробітництва, здійснюючи ставку на транснаціональні установи, що здатні функціонувати на засадах взаємовигідних домовленостей і компромісів” [41, с. 30].

У царині теорії ігор під “грою” розуміється процес, у якому беруть участь дві і більше сторін, котрі ведуть боротьбу за реалізацію власних інтересів. Кожна із них має власну мету та використовує певну стратегію або набір стратегій, що спроможні провести до виграшу (досягнення стану виконання мети, добування ресурсів) або програшу (недосягнення такого стану, втрати ресурсів) залежно від поведінки своєї та інших учасників. У будь-якому разі теорія ігор допомагає обирати кращі стратегії з урахуванням результатів спостереження й аналізу досвіду минулого, поточного статусу і поведінки у протиставленні з боку інших учасників, їх ресурсів та вірогідних *учинків* [22; 23; 24; 27; 39].

Сучасна логіка виграшу у протиставленні вже не пов’язана з образом переможеного ворога, знищення усіх його сил і засобів, захоплення його ресурсів: “Ігри з нульовою сумою можуть бути віднесені як до теорії партнерства, так й до теорії конфлікту, і в ході дослідження таких проблем, як обмежена війна, є своя перевага у використанні слів та значень, які викликають увагу до загального інтересу супротивника і

до “процесу торгів”, що є неявно присутніми у воєнних маневрах” [58, с. 116].

Логіка протистояння у світі все більше полягає в недопущенні або призупиненні ініціатив активного супротивника, впливу на його ресурси з метою контролю, управління та деактивації задля зменшення власних ризиків; сталого примусу стосовно нього до кооперативної взаємодії, мирного співіснування: “виграш у конфлікті не має чітко вираженого сенсу суперництва; це не є перемогою, отриманою над ворогом. Тут мається на увазі виграш відносно власної системи цінностей, і його можливо здобути шляхом перемовин, компромісів, а також через уникання вчинків, котрі можуть призвести до обопільних збитків. І тільки тоді, коли війна стає неминучою, не залишається нічого, окрім чистого конфлікту; проте часто існують можливості, що дозволяють або уникнути війни, яка наносить обопільний збиток, або змушують вести бойові дії у спосіб, який мінімізує такі збитки, або ж стримують ворога загрозою війни, не розпочинаючи її” [58, с. 17]. Тут висновки Т. Шеллінга підтверджують узагальнення Й. Гейзінги про те, що “битва як одна із функцій культури завжди передбачає наявність обмежувальних правил, вимагає певною мірою визнання за собою деяких властивостей гри. Тому у відносно розвинені [історичні періоди] часу війна іноді все ще набуває цілком ігрові форми” [53, с. 113–114].

Також ключовими положеннями теорії ігор щодо аспекту погодженої кооперативності дій супротивників для оптимізації витрат на перемогу підтверджується універсальність історичної моделі “поєдинку кращих воїнів”, що ілюструється тезою усе того ж Й. Гейзінги: “вже у доволі давні часи до заміни битви на поєдинок додається мотив, що проте це зменшує кровопролиття. Так, у випадку із меровінгзьким королем Теодоріхом у битві при К’ерзі-на-Уазі самі воїни свідчать: краще впасти [на полі бою] одному, аніж погубити усе військо” [53, с. 137].

За теперішніх геополітичних умов ключовим аспектом оптимізації ризиків військового протистояння стає деконструкція з метою створення оновленої архітекtonіки сучасного “розумного” протистояння і протиборства. Вона передбачає виведення із пріоритету застосування (проте залишення та удосконалення) сил, засобів та функцій “жорсткої сили”, як зазначалося раніше, класичних, традиційних, конвенційних форм збройної

боротьби, вогневого ураження та забезпечення атрибутивної, формоутворювальної можливості для суб’єкта протиборства швидко переключатися на всьому діапазоні своїх засобів – від “жорстких”, силових, воєнних до суто культурних, “м’яких”, таких, що створюють ефекти якщо не привабливості, то нейтрального ставлення, толерантності, ліквідації агресивних установок щодо такого суб’єкта та його діяльності в конфлікті. При цьому названа парадигма поширюється і на військові, власне силові, інститути активного суб’єкта дії, функції яких усе більше переміщуються від буквальної, “гарячої” війни до стримування та ліквідації зовнішньої агресії ще до того, як вона почалася: “Якщо військові інтелектуально готові до ефективного застосування воєнної сили, то, здається, вони повинні бути готові розробляти теорії у цій сфері. Однак буде незайвим розрізнявати застосування сили та загрозу сили. Стимування пов’язане із застосуванням силового потенціалу, що має переконати вірогідного супротивника у тому, що в його інтересах утриматися від певних дій”, “теорія стимування буде фактично теорією умілого незастосування воєнної сили, і тому для дієвого стимування вимагається дещо більше, аніж воєнна майстерність” [58, с. 21–22].

Вищезазначена логіка “розумного” протиборства, що стала набувати своєї актуальності після завершення Другої світової війни, остаточно закріпилася наприкінці 1960-х, коли з-поміж СРСР та США суттєво погіршилися політичні стосунки і світ опинився на межі практичного обопільного застосування ядерної зброї двома державами. Саме у той час стало “необхідним – цитує Т. Шелінг висловлювання 1957-го року відомого політолога Г. Кіссінджера – не лише віднайти засоби для недопущення в обмеженій війні самого непоправного ступеню насильства, але й прагнути уповільнити темп сучасної війни, щоб швидкість, із якою окремі операції слідують одна за іншою, не заважала встановленню зв’язків між політичними та військовими цілями. Якщо ці зв’язки буде втрачено, будь-яка війна з великою вірогідністю перетвориться в тотальну” [58, с. 212]. У подальшому професор Гарвардського університету Дж. Шарп, якого його сучасники називають “Клаузевиць ненасилля”, трансформував логіку ненасилля із його пасивної форми ухилення від протиборства у засіб протиборства, а за висновками російських фахівців, і в “методику захоплення влади” [41, с. 362].

Хоча в Росії прийнято пов'язувати початок активних західних розробок засобів ненавильницького спротиву та досягнення воєнно-політичної мети (strategic nonviolent action) із 1968 роком, тобто роком уведення радянських військ у Чехословаччину або, як прийнято поза російськими ідеологемами, з 1983 роком, себто роком створення Інституту Альберта Ейнштейна [41, с. 362–363], аналіз свідчить про те, що засади для розвитку сучасної системи *примусу до мирного співіснування* були закладені набагато раніше, а саме під час остаточного оформлення геополітичного протистояння двох імперій – російської і британської, продовженням якого є сучасна “гібридна” зовнішня політика Російської Федерації.

За висновками військових аналітиків концепція гібридної війни є засобом реалізації керівництвом Російської Федерації власного геополітичного прагнення у будь-який спосіб обмежити поширення ліберально-демократичних цінностей західної цивілізації, військові аспекти і засоби якої традиційно пов'язуються російським керівництвом із структурами Організації Північноатлантичного договору (НАТО) [63]. При цьому на всіх рівнях комунікації керівництвом РФ демонструється та підкреслюється у будь-який зручний спосіб *роль жертви*, в положенні якої Росію безперервно атакує Захід у різних вимірах міждержавного співжиття – політичному, культурному й територіальному. Мімікрія під жертву західних впливів закладається у підґрунтя політичної парадигми “руського міра” та “російської ідентичності”; в логіку того, що законні території Української держави – Автономна Республіка Крим і області південно-східного поясу нашої країни – історично належать “руському міру” і повинні належати російській державі. Якщо ж такі території не перебувають під владою Росії, то у неї є право на їх повернення.

Розвиваючи цю концепцію надалі, російськими воєнно-політичними та воєнно-науковими осередками розроблено і введено в дію концепцію “російської ідентичності”, яка видалася доволі гнучкою і дозволяє маніпулювати об'єктами її використання відповідно до політичних і стратегічних інтересів сучасного російського керівництва. При цьому понятійний горизонт “російської ідентичності” включає принаймні п'ять груп соціальних факторів: 1) етнічні росіяни; 2) носії російської мови; 3) прихильники ортодоксального православ'я; 4) слов'янські народи; 5) меш-

канці географічного простору колишньої російської імперії, Російської Федерації або колишнього Радянського Союзу. Використовуючи наявні історичні, географічні та психологічні шаблони, Росія регресує до архітектоніки, логіки і (як надалі буде показано) засобів Російської імперії XVII століття. Поняття “російська ідентичність”, застосоване президентом В.В. Путіним, на жаль, працює як мотив і виправдання агресивних дій Росії в Україні, в Європі та за її межами [63, с. 18].

Пошук релевантних обґрунтувань для рефлексивної реконструкції психологічних засновків розуміння сучасних логіки, режисури, інструментарію та вірогідних алгоритмів воєнно-політичних дій РФ приводить у 60-ті роки XVIII сторіччя, “коли імператриця Катерина II рішуче відродила активну європейську політику, що була розпочата Петром I. Вістря цієї політики передусім було спрямовано до басейну Середземного моря на підтримку національно-визвольних рухів єдиновірчих греків під час їх спротиву Османській імперії. Під час російсько-турецьких воєн цього періоду вперше після Петра I російський флот засвідчив свою міць та забезпечив для Росії можливість створення Чорноморського флоту й відтак постійного виходу до Середземного моря” [28, с. 16]. Наслідки російських воєнно-політичних ініціатив, вік яких перебільшує три століття, вилилися в окупацію у 2014 році української території – Автономної республіки Крим, що є прямим свідченням збереження агресивної активності сучасного російського уряду в межах зазіхань взірця імперії кінця XVIII ст.

Аналіз психологічних особливостей воєнно-політичних дискурсів Росії та засобів їх практичної реалізації не обмежується певними показниками у вимірах історичного часу та насиченню змістом піднятої нами проблематики. Існує міцний латентний зв'язок таких показників, що має спадкоємний характер. Зв'язок, особливості якого надають підстави для однозначного висновку: сучасні дії російського керівництва є прямим продовженням російської експансивної політики 60-их років XVIII століття із поступовим нарощуванням “гібридності” як психологічного підґрунтя для архітектоніки, технологій, інструментарію та вірогідних алгоритмів воєнно-політичних дій Російської Федерації поза її територіальними межами.

Через менш як сто років після початку реалізації експансивної російської політики се-

редини XVIII сторіччя в науковій термінологічній сфері з'явилося поняття “Велика гра” (англ. *The Great Game*, 1813–1907). Це – словосполучення – дефініція, якою британськими дослідниками того часу було запропоновано позначати російську геополітичну активність у світі через контекст британської протидії такій політиці [16; 28; 54]. За власними висновками російських дослідників “головним призом у цій “грі” була зовсім не “перлина британської корони” – Індія, як стверджували чисельні англійські автори, а можливість контролю над великими ринками збуту та родовищ сировини у глибинних районах євразійського континенту” [28, с. 16]. Початок стратегічного протистояння двох імперій – британської і російської – не випадково співпав із завершенням французько-російської війни 1812 року, після якої російським воєнно-політичним керівництвом було здійснено, за висновками західних науковців, “революцію у розвідці”, що призвела до істотного вдосконалення засобів організації та уреальнення російської стратегічної розвідки [36, с. 211–212].

Прикладом “гібридної” розвідки, яка базувалася на класичних психологічних ігрових засадах уявного образу, омани, маскування, мімікрії чи імітації, став факт створення і подальша діяльність Імператорського Російського географічного товариства, що була офіційно унормована в 1845 році [37]. Це стало імплементацією концептуального дискурсу російського керівництва, що був запропонований Д.О. Мілютіним й знаходить змістове відображення у словах самого автора дискурсу: “не лише чисельністю війська та кораблів визначається військова сила держави..., [потрібні]... взагалі усі засоби та способи, що необхідні державі для ведення війни” [Там само, с. 387].

Масштабним історичним прикладом ефективного використання *ігрової форми омани, маскування, мімікрії, імітації* на державному рівні стали організовані, профінансовані і проведені Імператорським Російським географічним товариством п’ять “географічних експедицій” у північно-східні райони Китаю. Ці експедиції відбулися протягом 1870–1880 років за ініціативою та на чолі з генерал-майором російського Генерального штабу М.М. Пржевальським, який помер під час п’ятої експедиції від хвороби. Дослідниками встановлено, що розвідки М.М. Пржевальського були присвячені завданням “російської армії щодо збору розвідувальних даних у землях за азійським кордоном в епоху Великої Гри” [36, с. 208].

Ігрова, імітаційна, маскувальна сутність значених експедицій М.М. Пржевальського, окрім факту статусного прикриття Імператорським Російським географічним товариством, підтверджується тим, “що китайські представники не бачили у Пржевальському великого гуманіста, котрий мандрує Центральною Азією заради зміцнення дружби між народами Китаю та Росії... Для них цей дослідник... являв собою шпигуна і ворога Китаю. Всупереч кремлівській дипломатії, китайці мали доволі точне уявлення про роль цього дослідника і про його ідеї”. Як високоранговий функціонер розвідувального органу російського Генерального штабу М.М. Пржевальський підготував відповідні описи результатів його експедицій. “Хоча останні широко розглядалися як внесок у географію, вони служили також розвідувальними звітами для вірогідної військової кампанії на територію Китаю у період підвищеної напруженості у відносинах між імперією Романових та Цинською династією” [Там само, с. 207, 208].

Сегменти ігрового моделювання у військовій справі як засоби “гібридної війни” були актуалізовані у ролі методологічного підґрунтя і в радянський період державності [5; 10; 20; 21]. Так, радянськими воєнними теоретиками початку 90-х років ХХ століття шляхами удосконалення воєнної здатності держави вважалась “боротьба за інформаційну та інтелектуальну перевагу, за досягнення першості у технологічній і технічній галузях, що ведуться не лише під час бойових дій, але і в мирний час” [5, с. 18]. Більше того, радянською воєнною наукою *принцип інтелектуального протиборства* закладався, звісно, із волі партії (КПРС) в основу воєнно-політичної діяльності того періоду: “Інтелектуальне протиборство... проявляється передусім через протиборство розуму, ідей і рішень. Виключно важливу роль у цьому процесі належить *інтелектуальному, емоційно-вольовому потенціалу командувачів* (командирів)”.

Відомо, що найбільш відповідальним актом керівної діяльності є прийняття рішення на операцію (бій). Невдале рішення беззаперечно зменшує реалізацію можливостей, закладених у засобах боротьби, й, навпаки, оптимальне є передумовою найбільш повного та ефективного їх застосування. Причому в намаганні “*переграти*” супротивника *інтелектуальне протиборство виявляється подвійно: по-перше, в оптимізації власних рішень і дій, по-друге, у застосуванні прийомів воєнної хитрості, в омані супротивника*” [Там само, с. 19].

Воєнна хитрість, на думку воєнних дослідників радянського періоду, є як тактичною, так і стратегічною атрибутивною властивістю якісного ведення військової справи: “Досвід воєн і військового мистецтва переконливо свідчить, що серед факторів первинного значення, які забезпечують перевагу в інтелектуальній боротьбі, а відтак й успіх в операції (бою), особливо виразно проявляє себе *воєнна хитрість*, котра переслідує мету *увести супротивника в оману, примусити його приймати помилкові рішення, через що той має діяти невідповідно обставині*. Заходи омани супротивника, що окремо визначаються у рішенні командувача (командира), посідають особливе місце в інтелектуальній боротьбі сторін протистояння, тому що вони впливають безпосередньо на серцевину системи управління, на сукупне знання, яке вона містить. *Вдала оману сприяє появі невизначеності у цьому знанні, руйнує об’єктивну орієнтацію командування супротивника при опрацюванні ним рішень*” [Там само, с. 20].

Відповідно до висновків Б.М. Теплового щодо важливості для сучасної воєнної справи інтелектуальної вправності воєначальника та з урахуванням високої ризикованості бойової роботи не лише через її об’єктивну небезпеку, а й через вірогідну помилковість змісту та напрямів застосування суб’єктом воєнної хитрості, радянськими дослідниками вказувалося на вирішальне значення високої інтелектуальної творчості, креативного мислення під час формування моделей майбутньої бойової діяльності з питань *оманливих дій, ігрової бойової поведінки*: “Оманливі дії – специфічна форма творчості, що більшою чи меншою мірою завжди пов’язана з певним ризиком. Невдалий (такий, що був розкритий супротивником) засіб досягнення ефекту омани не проходить безслідно і в інтелектуальній боротьбі. Відшкодуванням за нього неминуче буде отримання супротивником переваги у цій боротьбі. У супротивника збільшуються шанси максимально оптимізувати [шерег] рішень. Також неминуче знижуватиметься якість власного управління командувача (командира) через хибну орієнтацію, зумовлену невиправданою, непідкріпленою надією на успіх операції (бою), власне кажучи, – своєрідною “самодезінформацією” [Там само].

Для розвитку теорії бойових систем на початку 90-х років ХХ століття групою радянських дослідників констатовано факт переходу сучасних засобів бойового ураження на якісно

інший рівень: “масове розгортання досконалих бойових систем тактичного призначення призводить до **змін характеру збройної боротьби**, вимагає розробки *принципово нових форм і засобів застосування військ і сил* для вирішення поставлених завдань... Разом із тим здійснювані роботи спрямовані на *пошук нових, нетрадиційних засобів і способів впливу* на окремі елементи та властивості бойових систем супротивника, які спроможні зірвати їх функціонування *без застосування ударної (ядерної або звичайної) зброї* і, до того ж, без негативних екологічних або біологічних наслідків останньої” [10, с. 25]. При цьому автори цієї теорії ввели в науковий вжиток, поряд із терміном “*бойова система*”, поняття “*система воєнного призначення*”, що безпосередньо вказує на обрання російськими науковцями наприкінці існування СРСР дискурсу застосування з воєнною метою *невоєнних форм, засобів і способів досягнення воєннополітичної мети*, що відповідає сучасним формулюванням набору неконвенційних організованостей та інструментів боротьби і загалом усіх можливих засобів ведення гібридної війни як методологічно обґрунтованому шляху розвитку військової справи.

Окремо зауважимо те, що стосовно методології воєнної справи науковцями радянського періоду підкреслювалось вирішальне значення усіх аспектів бойових дій. Навіть тих, що неможливо передбачити заздалегідь, під час розробки операції: “на хід та результати бойових дій завжди впливають чисельні випадковості, на існування яких треба зважати. Випадковості спроможні подвійно впливати на перебіг подій: вони можуть сприяти успіху, або ускладнювати його досягнення. В керуванні частинами і підрозділами потрібно своєчасно використовувати сприятливі випадковості та паралізувати дію несприятливих. У цьому значним чином виявляється командирська вправність, мистецтво. Наполеон свого часу з цього приводу відмічав, що *талановита людина користується усім*, не випускає нічого, що збільшує шанси на успіх, менш спритний нехтує або не помічає зручний момент і програє всю гру. Використання випадку завжди становить таємницю для посередності та головну силу людей, котрі перебувають вище звичайного рівня” [20, с. 103–104].

Особливою ознакою вправного воєначальника, будь-якого суб’єкта вчинкової дії, який знаходиться в умовах активного агресивного оточення, боротьби, протистояння, є здатність

випереджувального мислення або мислення, ґрунтованого на високій *рефлексивній компетентності*: “У військовій справі..., причому як у бойовій обстановці, так й у мирних умовах, ... особливо важливим є вміння *мислити за противника*, подумки програвати перебіг бойових дій... Активна дія із такими моделями й становить зміст мисленнєвого експерименту. Він володіє всіма рисами військового експерименту, але за своєю формою являє собою теоретичну діяльність, у якій дослідник оперує не реальними об’єктами, умовами середовища, експериментальними установками, а їх мисленнєвими образами. Це особливо унаочнено виявляється під час опрацювання командиром рішення на бій. Проаналізувавши та оцінив обстановку, він, так би мовити, подумки уявляє різноманітні етапи бою, його різні варіанти, намагаючись передбачити найбільш несподівані зміни подій... Подібно до всякого творіння рук і волі людей... бій відтворюється дворазово – спочатку подумки, а потім у дійсності. ... [Командир] повинен силою фантазії, напруженням гостроти передбачення, пережити цей перший, мисленнєвий бій, деталі якого часом закарбовуються у пам’яті, як кадри на фотоплівці” [Там само, с. 152–153].

Окрім значення радянськими військовими теоретиками надавалося двом різновидам невизначеності: 1) невизначеності “пасивних умов”, коли “становище природи на момент реалізації рішення не становить результат навмисного вибору супротивника, який діє свідомо та доволіно”; 2) невизначеності умов, “у яких буде відбуватися рішення, що створене мислячим супротивником, котрий приймає власні свідомі, виважені рішення. У цьому випадку умови вже набувають ознак стратегій протидії супротивника” і відносяться до “конфліктних ситуацій”. “Методи вибору рішень у конфліктних ситуаціях розробляються теорією ігор” [20, с. 168]. Водночас прийомом, що “на певних етапах творчості, особливо у царині військового наукового мистецтва, відіграє “корисну евристичну роль” визначається *цикл пошуку, встановлення, аналізу та синтезу поєднання відповідних ситуацій* “фактичних даних, теоретичних положень, цитат та ін.”, що комбінуються різноманітним чином до тих пір, поки поступово не буде утворено “певну систему”. Така “своєрідна гра з ідеями сприяє не тільки їх усвідомленню та впорядкуванню, а й зародженню нових задумів, допомагає виявленню зв’язків між ними, породжує несподівані здогадки” [Там само, с. 199].

Наведене вище свідчить про високий ступінь консолідованості психологічних інтерпретацій ігрового моделювання та військової справи, здійснюваних на основі вчинкової парадигми В.А. Роменця, СМД-методології і теорії організаційно-діяльничної гри Г.П. Щедровицького, циклічно-вчинкового підходу та теорії навчальних проблемних ситуацій А.В. Фурмана і дотичних наукових дисциплін, зокрема теорії ігор і теоретичних концепцій із проблематики невизначеності [12; 22; 30; 43–48]. Наукові розвідки у цих напрямках забезпечуватимуть можливості ефективного протистояння та протидії будь-яким симетричним або асиметричним проявам антиукраїнської спрямованості та характеру, що на сьогодні уособлюються російською агресією проти України [4; 9; 11]. І цьому є як широке онтичне підґрунтя, так і ґрунтовне інтелектуальне опрацювання. Сучасними дослідженнями розповсюдження гібридного способу ведення війни пов’язується передусім саме із поширенням російської агресивної політики ХХІ століття на нові території. Всі великі військові конфлікти Росії у цей період (найбільш значимі з них – друга чеченська війна (1999–2009), російсько-грузинська війна (2008) і російсько-українська війна (з 2014 року до цього часу)) демонструють еволюцію такого масштабного протистояння, що отримало назви “російська гібридна війна” або “російська війна нового покоління” [63].

Американськими військовими аналітиками російський бренд гібридних бойових дій вважається втіленням загальнодержавних зовнішньополітичних підходів. Він застосовується по всьому спектру конфліктів: від секретних операцій до відкритих бойових дій, коли мобілізуються і залучаються партизанські сили, що пов’язують воедино концептуальні складові та характеристики (див. *рис. 1*). Водночас у російській гібридній війні задіяні інформаційні, електронні системи озброєнь як інструменти агресивного тиску. Для виправдання своєї військової присутності, організованих секретних операцій і партизанських дій Росія використовує концепцію “російської ідентичності”. Тому поряд із стратегією і тактикою прихованих дій, інформаційних атак і кібер-війни, зберігається готовність вести повномасштабну війну із застосуванням звичайних видів озброєння [59, с. 6].

Вочевидь, вивчивши теорію і досвід застосування триєдиної “концепції жорсткої (hard), м’якої (soft) та розумної (smart) сил”, російське військово-політичне керівництво створило

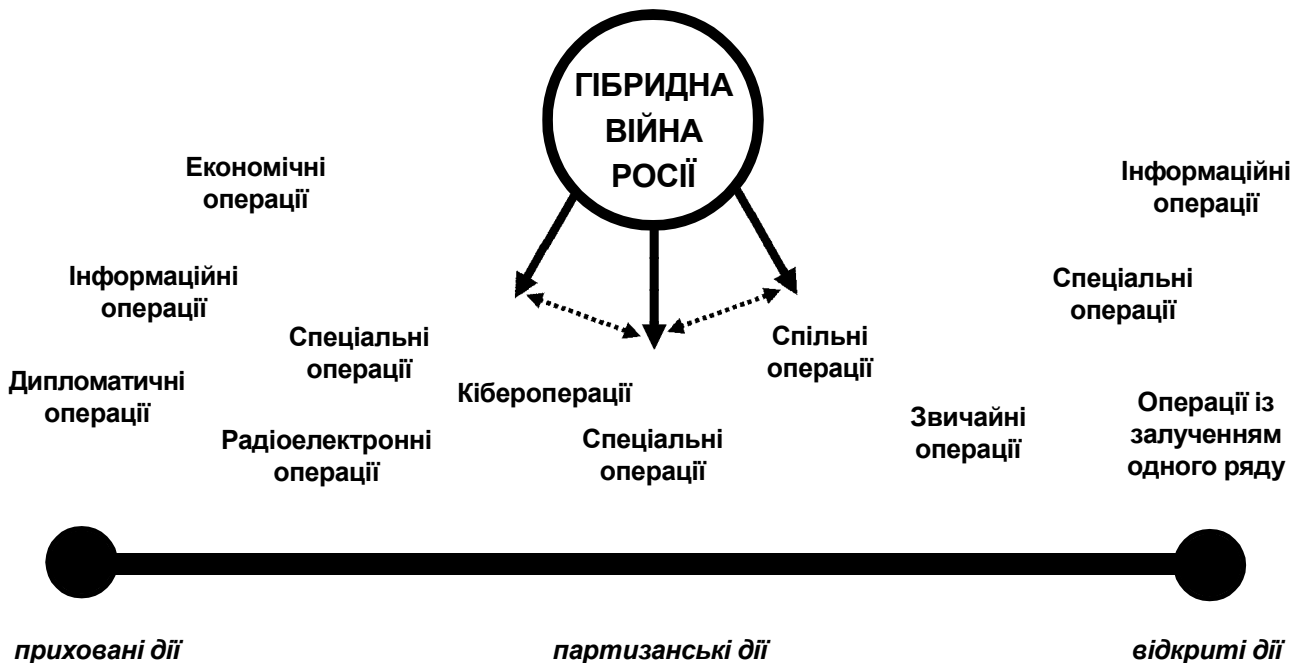


Рис. 1.

Діапазон різновидів конфліктного протиборства гібридної війни [63, с. 7].

завершену систему різнорідних впливів на об'єкти (країни та спільноти), що становлять для росіян геополітичний інтерес.

Френк Хоффман з Інституту Потомаку дає одне з відомих визначень, в якому йдеться про те, що гібридні війни “поєднують різні засоби ведення військових дій, такі як дії із застосуванням звичайних видів озброєння, нерегулярних військ і формувань, терористичні акти... і порушення громадського порядку” [63, с. 7]. Причому такого типу війни характеризуються оперативнотактичною синхронізацією бойових дій у місці їх проведення, що дозволяє домогтися “синергетичного ефекту”. Та й в армійській доктрині говориться, що гібридна загроза – це “різноманітне і динамічне поєднання регулярних сил, нерегулярних сил, терористичних сил і/або кримінальних елементів, об'єднаних для досягнення взаємних переваг” [Там само].

Сучасний американський військовий теоретик Роберт Леонард передбачає, що гібридна війна та її допоміжні операції обумовлені отриманням *асиметричної переваги для досягнення політичних цілей*. Гібридні операції характеризуються неоголошеними військовими діями, коли одночасно проводяться звичайні

і нетрадиційні військові операції, ведуться військові і невійськові дії в середовищі, де відстань між стратегією і тактикою значно скорочена, а інформація має вкрай важливе значення [63].

Особливе місце у метасистемі протидії гібридним викликам і загрозам, що охоплює методологію воєнної компенсації стримування таких ризиків та подальшого нарощування можливостей протидії щодо них, займає *концепція “нетлі” OODA Дж. Бойда*, американського полковника, воєнного теоретика другої половини ХХ ст. Він створив оригінальну концепцію втручання в активність, контролю та управління діями супротивника і вдосконалив загальний підхід до моделювання процесу вироблення та підтримки реалізації рішень у конкурентному середовищі будь-якої природи й характеру [15; 31].

Ключовою ідеєю концепції Дж. Бойда (див. **рис. 2**) є сприймання будь-якої події в умовах агресивного середовища, протиборства як багаторазового, циклічного повторення *чотирьох послідовних взаємодіючих процесів* (етапів події, ситуаційної динаміки): 1) спостереження (англ. Observe); 2) орієнтації (Orient); 3) прийняття рішення (Decide); 4) акту безпосе-

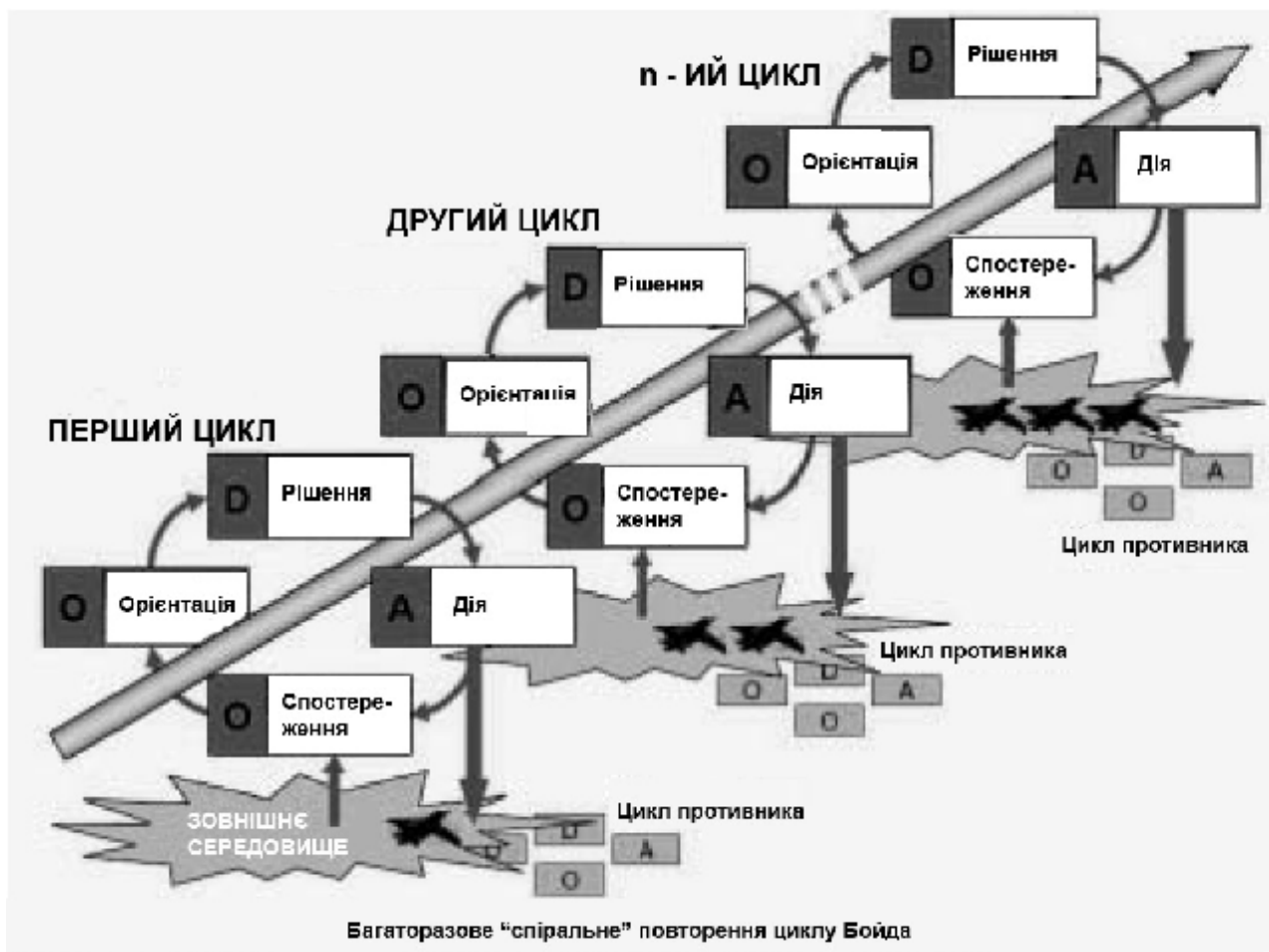


Рис. 2.
Петля або цикл Дж. Бойда (OODA) [31, с. 21].

редньої фізичної дії (Act). Концепція відома під метафоричною назвою “петля Бойда”. Також існує назва петлі або циклу “OODA” (аббревіатури перших літер назв чотирьох процесів, російською – “НОРД”).

Згідно із гіпотезою Бойда прискорена швидкість циклу дій суб’єкта і більш висока точність його оцінок і реакцій щодо етапів власного циклу й циклу супротивника (за умов контакту із ним, перебування в контурі його циклу) забезпечує перевагу суб’єкта ініціативної військової діяльності над ворогом і веде до подальшої перемоги у протиборстві.

П’ять груп факторів так званої “російської ідентичності”, а саме етнічні росіяни, носії російської мови, прихильники ортодоксального православ’я, слов’янські народи та мешканці географічного простору колишньої російської імперії та СРСР, про які йшлося вище, створюють для російського воєнно-

політичного керівництва зручний і сприятливий контур впливу на внутрішні процеси країн, які відповідають таким факторам. Свідомість громадянина, котра суголосна наведеним факторам, є зручною для впливу “фокальною точкою” [51; 58], через яку державний суб’єкт може діяти із високою вірогідністю досягнення спланованих ефектів “рефлексивного управління” [52].

Таким чином уможливується російська участь у прихованому або/і відкритому впливі за допомогою логіки OODA на життєдіяльність й пострадянського українського суспільства. Водночас, користуючись логікою та закономірностями OODA, рефлексивно й компетентно моделюючи характер, засоби і час вірогідних впливів з боку російських агресивних суб’єктів на носіїв ознак кожної із п’яти груп факторів так званої “російської ідентичності”, все ж можливо випереджувати

такий негативний вплив, превентивно унеможлиблювати ефекти дестабілізації, створення та посилення нестабільності, невизначеності для суб'єктів антиукраїнської активності, організувати й посилювати контр-вплив на їх осередки через, скажімо, висвітлення викритих заготовок російських спецслужб, що не відбулися й не відіграли свою роль та призначення.

Подібну логіку та архітектоніку контрактивності, яка має назву “інформаційні операції” (INFO OPS, IO), передбачено у ролі одного із видів бойових дій у збройних силах країн НАТО [61]. Інформаційні операції – це військова функція підготовки пропозицій, рішень і здійснення координації військових інформаційних дій відповідно до створення належного ефекту щодо намірів, розуміння та спроможності ворога чи потенційного супротивника для підтримки НАТО. Інакше кажучи, це інтегрована діяльність сил і засобів під час військових операцій, різних інформаційно пов'язаних можливостей у кооперації з іншими напрямками операцій для впливу, ураження, спотворення та узурпування процесу прийняття рішень з боку реального або потенційного супротивника одночасно із употужненням власного захисту [62].

Розрізняють оборонні інформаційні операції (англ. Defensive Information Operations) та наступальні інформаційні операції (Offensive Information Operations) [61]. До системи можливостей, засобів і технік, що використовуються для впровадження перших відносяться (за [62]): а) психологічні операції – Psychological Operations; б) присутність, позиціонування, профілювання – Presence, Posture and Profile; в) інформаційний захист операцій – Operations Security; г) безпека (захист) інформації – Information Security; д) уведення в оману – Deception; е) електронна боротьба (протидія) – Electronic Warfare; є) фізична руйнація (знищення) об'єктів супротивника – Physical Destruction; ж) дискредитація ключових лідерів – Key Leader Engagement; з) операції у комп'ютерних мережах – Computer Network Operations.

Відтак архітектоніка “інформаційних операцій”, уособлюючи собою систему засобів і процесів “розумної сили”, передбачає задіяння як елементів “жорсткої сили” (фізична руйнація (знищення) об'єктів супротивника), так і потенціалу “м'якої сили” (присутність, позиціонування і профілювання – вміння вразити противника власною бойовою здатністю, висо-

кою готовністю та функціональною вправністю). Наведена номенклатура дій, здійснювана в лоні “інформаційних операцій” у циклі OODA їх застосування на засадах високої когнітивної, рефлексивної компетентності суб'єкта операційного діяння, надає повний спектр умов для отримання перемоги у протистоянні із ворогом. Крім того, наповнення моделі Дж. Бойда OODA теоретичним і прикладним психологічним змістом, її використання у дискурсі, логіці й сценаруванні ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в мовах невизначеності [49–52] як атрибутивної властивості військової справи уможливується через інтегрування цієї моделі з теорією вчинку В.А. Роменця, циклічно-вчинковим підходом і теорією навчальних проблемних ситуацій А.В. Фурмана.

Таксономія проблемних ситуацій, що запропонована чверть століття тому А.В. Фурманом (див. [43–44]), від початку (коли проблемна ситуація є невідомою, хоча її ризики латентно починають формуватися) до етапу прийняття рішення (коли вона суб'єктом відрефлексована до рівня прийняття рішення діяти, опрацьована мисленева модель способу її розв'язання) розгортає і наповнює предметною конкретикою всі елементи моделі Дж. Бойда OODA. Здійснюючи циклічний рух етапами-щаблями проблемної ситуації – ситуації конфліктного (бойового) зіткнення, ситуації протиборства, – суб'єкт готує собі підґрунтя та інструментарій вірогідних осмислених предметних дій, формулює мотиви-цілі для розробки моделі цих дій, в активному режимі шукає та знаходить аргументи для зміцнення власної мотивації і вибору засобів для поступового переходу до ініціативного вчинення, маневру власними акціями і, як результат, здійснення вчинку як продукту всього процесу ковітальної участі у ситуаційному сценаріє-перебігу протиборства.

Конструктивний аналіз змісту моделі OODA засвідчує її виразну консолідованість теорії вчинку В.А. Роменця, незалежно підтверджує висновок цього українського мислителя про те, що вчинок “є основною ланкою, осередком будь-якої форми людської діяльності... Він виражає будь-яке відношення між особистістю і матеріальним світом... Вчинок – це спосіб особистісного існування у світі... У цьому вузловому осередку буття виявляється творча взаємодія людини і світу” [29, с. 13]. І далі: “...кожна психологічна система може бути вичерпно проаналізована й усебічно сутнісно

оцінена як перспективна залежно від того, наскільки вона вибудовує себе, орієнтуючись на вчинкову логіку людської активності” [31, с. 7–8]. У такий спосіб В.А. Роменцем уперше в науковій думці запропонована субстанційна, базова структура будь-якого акту життєздійснення суб’єкта як *універсальна вчинкова структура діяльності* [1; 29; 30; 45–48].

В умовах дії ризиків, безпосередньої загрози агресивних дій іззовні, нападу суб’єкт державності примушений або уникати стану зіткнення, або брати в ній посильну участь. За цих обставин формується ситуація майбутнього вчинку, і суб’єкт починає свій цикл OODA, упредметнюючи та посилюючи своє спостереження за розвитком обстановки протиборства, зорієнтовуючись у її перебігу для збору, уточнення даних, моделювання власних і ворожих учинкових дій. Мотиваційна складова конфлікту суб’єктом в умовах безпосередньої (бойової) загрози має бути здолана якнайшвидше, адже, за Дж. Бойдом, у протиборстві із самого початку починає перемагати той, хто має більшу швидкість і точність циклу дій, що тільки й може забезпечити йому перевагу над противником й подальшу перемогу в протиборстві [15; 31]. Навіть у положенні ухилення від конфліктної ситуації суб’єкт має моделювати не панічну втечу, а виважені вчинкові дії, які здатні у подальшому перетворити наявну конфліктну ситуацію у стан перехоплення ним ініціативи і здобуття переваги над ворогом.

Моделювання ситуації протиборства, здійснюване на канонах *учинкової парадигми* В.А. Роменця, циклічно-вчинкового підходу і теорії проблемних ситуацій А.В. Фурмана збагачує та додає внутрішньої логіки концепту Дж. Бойда OODA. Так, передбачення у циклі OODA компоненту вчинкової післядії, етапу відрефлексування того, що вже відбулося, як усвідомлення суб’єктом державності ефектів від своїх дій, забезпечує повний контур багаторазового “спірального” повторення циклу OODA впродовж усього процесу протистояння, включно аж до його вичерпного завершення. Саме постійна рефлексія актуального перебігу проблемної ситуації становить зміст умовно розділених, проте комплементарних, етапів спостереження, орієнтації, вмотивування до дії, прийняття рішення, акту дії, первинної і вторинної рефлексій створюючи власне **вчинок** [1; 29; 30; 45–48].

Використання логіки та алгоритмів циклу Дж. Бойда OODA в контексті структурно-

функціональної матриці ігрового моделювання в умовах невизначеності, що запропоновано нами раніше [45], інтегрує ці алгоритми з формулою миследіяльності (за Г.П. Щедровицьким) саме як *моделювання*, що містить етапи-складники: 1) розуміння, 2) рефлексію, 3) мислення, 4) ноєму, мисленневий текст, 5) миследію, тобто узмістовлений образ діяння [60, с. 245]. Така формула, разом із моделлю вчинку А.В. Роменця і таксономією проблемних ситуацій А.В. Фурмана, наповнює психозмістовною логікою і динамікою процес ігрового моделювання як діяльності в об’єктивній жорсткого протиборства як засіб реалізації інтересів суб’єкта і соціальної групи у потенційно небезпечному середовищі (див. *рис. 3*).

Отже, є підстави висновувати, що в умовах невизначеності конкурентного довкілля суб’єкту діяльності доцільно дотримуватися логіки організації власного вчинку або серії вчинків, ґрунтуючись на відповідній структурно-функціональній моделі. Її реалізація у реальному житті умовно створює циклічну спіраль діяльності (*рис. 3*), що спрямована від стану невизначеності (небезпеки) до стану визначеності (стабільності, комфортності, екологічності норм життєдіяльності), коли ризики протистояння відсутні.

Ігрове моделювання поширюється не лише на логіку, структуру, функції і способи (стратегії) протистояння та протиборства. Гра, з античних часів включно, є основою військової підготовки, причому як індивідуального, так і колективного рівнів [2; 13; 17; 21; 55; 71]. Науці відомі давньоримські Троянські ігри (*Lusus Troiae*) – форма перевірки військової підготовки юнаків і дорослих чоловіків у вигляді змагань військового профілю, що проводилися систематично [2].

Важливого значення гри як форми військової підготовки надавав класик воєнного мистецтва другої половини XIX сторіччя, українець за походженням, генерал М.І. Драгомиров. Його висновки щодо доцільності використання ігрового моделювання у практиці підготовки військ стосуються розвитку когнітивної, рефлексивної компетентності, вправності, збереження емоційної рівноваги офіцерів та молодших командирів, здатності офіцерів до нестандартного мислення, розвиток у них сміливості приймати оптимальні рішення, вміння віднаходити нові прийоми виконання службово-бойових завдань [13]. За висновками цього національного достойника ігрові засоби

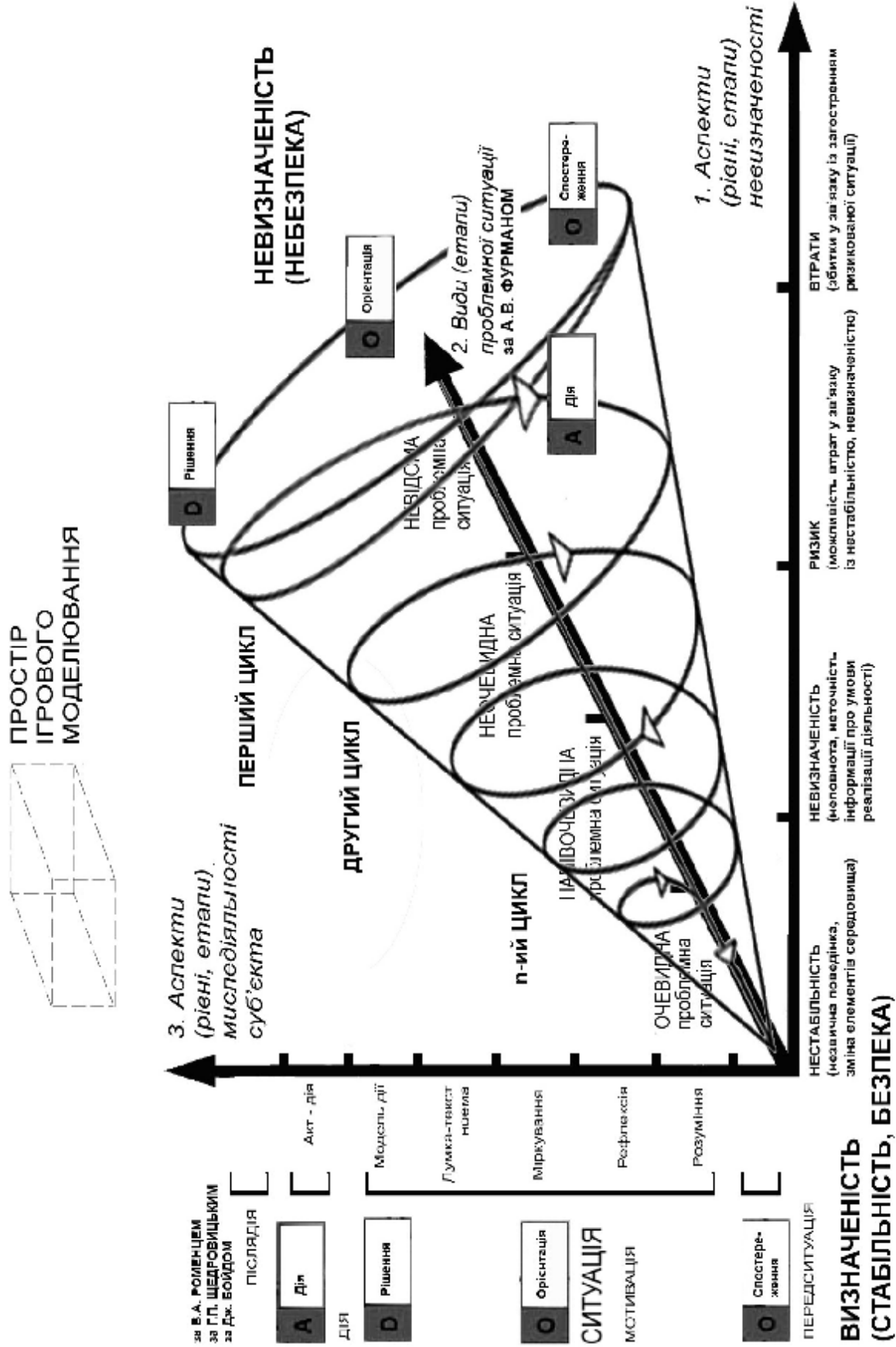


Рис. 3.

Структурно-функціональна матриця ігрового моделювання в умовах невизначеності конкурентного середовища.

військової підготовки “збуджують розумову діяльність і спрямовують її на розвиток військових міркувань, привчають вникати у глибинну сутність бойового доручення, надають навичок аналізу труднощів воєнної справи, [формують] уміння своєчасно вживати заходи обережності, швидко та вірно мислити за різних умов обстановки... Вправи у воєнній грі готують... бути керівником” [13, с. 93].

Провідними країнами світу активно використовуються ігрові форми та методи навчання і підготовки військових кадрів. До прикладу, в Академії сухопутних військ США (USMA, West Point) здійснюється викладання дисципліни “Теорія ігор”, що призначена формувати в кадетів поведінкові стереотипи прийняття рішень та ефективно їх реалізовувати у кризових ситуаціях, якими переповнена військова діяльність. Особливе значення при цьому надається розвитку практичного мислення, мета якого – здійснення оптимальних розрахунків порядку перебігу подій і мінімізація втрат особового складу, озброєння і техніки. Тематично дисципліна передбачає два змістових компоненти навчання: перший становить ознайомлення кадетів із основами теорії ігор, другий – використання отриманих знань у повсякденних навчальних ситуаціях [71, с. 445].

У збройних силах Російської Федерації використовуються професійно зорієнтовані ігри, які мають визначену предметно-функціональну спрямованість та відповідно розподілені на групи і види: дослідницькі ігри, дидактичні, рефлексивно-оціночні, діагностичні, мотиваційні, психотехнічні тощо. Всі види ігор системно взаємопов’язані між собою. За сподіваннями російських фахівців лише інтегроване застосування усіх цих ігор у поєднанні із традиційними методами навчання дозволить досягати належного рівня підготовки військових спеціалістів [55, с. 11].

На сучасному етапі розвитку системи національної військової підготовки застосовуються власні наукові напрацювання, спадщина радянської воєнної науки і сучасні розробки країн НАТО. Це відбувається у геополітичній ситуації поступового посилення різноаспектних впливів останньої на суспільну дійсність і державні реалії України й одночасної мінімізації використання громадянами і державниками радянської спадщини [7; 20; 61; 62]. Приємно констатувати, що у повсякденні сектору безпеки та оборони країни нині широко застосовуються “дослідницькі навчання та дослідницькі воєнні ігри..., прийоми матема-

тичного опису бойових дій, методики воєнно-технічних та оперативно-тактичних розрахунків” [20, с. 142]; має місце “моделювання бойових дій на електронно-обчислювальних пристроях” [20, с. 146], здійснюються заходи впровадження стандартів управління військами, прийнятих у державах-членах НАТО [7].

ВИСНОВКИ

Результати дискурсивно-аналітичної спроби осмислення гри як онтофеноменальної форми буття людини і суспільства в умовах ризику, встановлення сутності та змісту гри як теоретичного конструкту і практичного засобу діяльності в агресивному середовищі й під час жорсткої конкурентної боротьби, що вдосконалює арсенал особи і соціальної групи стосовно освоєння, застосування ефективних способів протидії в часопросторі потенційної загрози та проявленої небезпеки надають підстави для формулювання низки таких висновків.

1. Психологічні та міждисциплінарні теоретичні підходи до феномену гри в обставинах масштабного протистояння мають глибоку історію. Гра як онтофеноменальна форма буття людини і суспільства у своєму цивілізаційному розвитку набула ознак *культурно-атрибутивної еманации збройної боротьби* в умовах ризику, небезпеки, агресивного середовища, конкуренції, конфлікту будь-якої, сутнісно дегуманної, природи і мети. Виступаючи культурним заміником збройного протистояння, гра є діяльністю, котра локалізує та істотно зменшує обсяги і ступінь втрат суб’єктів збройного протидії, які були б неминучими у ситуації відкритої, тотальної війни, спрямованої на обопільне безумовне знищення. Водночас гра як феномен урівноважує собою будь-які агоніальні прояви між людьми чи групами людей і є “*культурною функцією війни*”. Вона інтегрально уособлює форми цивілізованої боротьби на протигагу тотальної війни, що може призвести до суттєвого гальмування розвитку і деградації людства або його повного винищення. Збройне протидії за своєю природою тяжіє до обрання сторонами конфлікту найбільш ефективних засобів впливу на супротивника, що спричиняє атрибутивність системи певних правил ведення боротьби. Наявність такої системи правил перетворює хижачку і нищівну агресію кожного щодо кожного у діяльність за *формулою*

гри. При цьому мета воєнного протистояння може бути досягнута без недоцільних, зайвих втрат, включаючи й можливу загибель не лише переможеного, а також і переможця.

2. Формула гри як діяльності в умовах протистояння в сучасному світі відповідає провідним концептам геополітичного протистояння держав, зокрема триєдиній “концепції взаємодоповнення жорсткої (*hard*), м'якої (*soft*) та розумної (*smart*) сил”. В реаліях різних країн указаний концепт реалізується як гібридна війна, опосередкована або проксі-війна (проху warfare, проху wars), асиметрична війна, мережева (мережево-центрична) війна тощо. Об'єднуючою ознакою сучасних форм збройної боротьби поступово стає *свідоме зменшення класичних, традиційних, конвенційних, лінійних форм збройної боротьби і збільшення невійськових, нетрадиційних, неконвенційних, іррегулярних, непередбачених міжнародним правом війни й загалом застосування нелінійних форм воєнно-політичного впливу*.

3. В основі визначення *формули гри як психологічної матриці моделювання дій у військовій справі* знаходиться історичний світовий досвід збройних протистоянь, відповідні надбання військового мистецтва різних країн світу та різних епох. Базис такої формули становить загальна логіка досягнення воєнно-політичної мети в найбільш *оптимальний спосіб, досягнення рівноваги з-поміж мінімізацією ресурсів та максимізацією здобутків суб'єкта боротьби*. Самоорганізація останнього в умовах протистояння повинна відповідати *ситуації, хронотопу події* такого протистояння. Принципами, що надають йому можливість оптимально заглибитись у зміст і процеси актуальної ситуації протистояння, використати її потенціал, мінімізувавши витрачені ресурси та максимізувавши отримані здобутки є: 1) компліментарність, функціональне доповнення параметрів та елементів ситуації і властивостей самого суб'єкта діяння; 2) пріоритетний вибір ним шляху найменшого спротиву; 3) безперервність дій та акцій; 4) переважання непрямих, прихованих, неявних впливів і дій. Домінуючим вважається *принцип непрямой, прихованої, успішної практичної реалізації ігрового моделювання*.

4. Структура діяльності суб'єкта протистояння умовно складається із двох субстанційних частин: а) зовнішньо суб'єктної, тобто діяльності суб'єкта-актора та б) внутрішньо суб'єктної, себто рефлексивної діяльності. Інтегрую-

чим ігровим чинником першої в умовах потенційної загрози та проявленої небезпеки, є його *воєнна хитрість, оптика якої охоплює сукупність заходів щодо створення у супротивника: 1) ілюзій сприймання обстановки протистояння (імітація, маскування); 2) спотворення його мислення у процесі протистояння (уведення супротивника в оману); 3) ілюзій антиципації (раптовість і непередбачуваність дій актора)*. Інтегруючим ігровим чинником другої (рефлексії) постає *збалансоване функціонування усіх компонентів психіки суб'єкта* протистояння із його усвідомленим пріоритетом у *вправності збереження емоційної рівноваги (емоційній стабільності, саморегуляції) та в нарощуванні високої когнітивної, рефлексивної компетентності*. Актуалізовані параметри і показники психологічної структури особистості суб'єкта конфлікту повинні забезпечувати його *здатність до максимальної продуктивності у тривало нездоланих обставинах максимальної небезпеки*.

5. *Зовнішньо суб'єктна діяльність суб'єкта-актора* має за мету: а) вплив на зміст та побудову діяльності супротивника; б) захист власних внутрішніх особистісних структур від тиску опонента-ворога. Щонайперше це досягається шляхом свідомого, цілеспрямованого привнесення і посилення нестабільності, невизначеності у становище противника та отримання конкурентної переваги над ним ще до настання ситуації безпосереднього зіткнення (конфлікту), збереження власної переваги до завершення актуальної ситуації (війни). Далі, через *привнесення та посилення нестабільності, невизначеності* у становище супротивника, проникнення у його систему і процеси управління, здійснюється виведення ворога із стану збалансованої рівноваги, створення і посилення його емоційних ризиків, перекручення антиципаційних схем, сприймання наявної ситуації, порушення алгоритмів мислення й адекватного прийняття рішень, стимулювання шаблонного мислення та нав'язування супротивнику неефективних засновків для прийняття помилкових, вигідних суб'єкту діяльності міркувань, рішень, дій.

6. *Внутрішньо суб'єктна діяльність, рефлексія суб'єкта* протистояння має за мету підтримання його високого психофункціонального стану в ситуації боротьби або загрози військового протистояння. Вже на етапі входження у ситуацію протистояння, головню через інтеріоризацію поточних загроз і можливих ризиків на підґрунті наявного досвіду рефлекс-

сивна свідомість суб'єкта конструктивного діяння формує модель його вчинення як актора новопосталої ситуації. *Збалансоване функціонування психіки останнього* на етапі розгортання безпосередньої конфліктної боротьби, вхід у ситуацію воєнного зіткнення створює важливий складник зовнішньо суб'єктної діяльності – захист власних особистісних структур і характеристик від руйнівних впливів противника. Надалі, тепер уже через екстеріоризацію моделей суб'єкта-актора, він здійснює тиск на структуру діяльності опонента з визначеною метою.

7. Структуру діяльності суб'єкта протиборства в процесі конфліктної ситуації доцільно вибудовувати таксономічно (наступний системний елемент є похідним від попереднього та не виключає, а передбачає активність попереднього) як *цикл вчинення*, що складається з таких етапів: 1) розуміння, 2) власне рефлексія, 3) мислення, 4) ноєма, мисленнєвий текст, 5) мислєдія, узмістовлений образ діяння, 6) акт, реалізація мислє дії, 7) первинна рефлексія здійсненого, 8) вторинна рефлексія досвіду здійсненого. При цьому аспекти-етапи вчинку (мислєдіяльності та акту діяльності) суб'єкта за оптимальних умов функціонально відповідають кожному рівню розв'язання проблемної ситуації від початку, коли вона є невідомою, хоча її ризики починають латентно формуватися, через упрозорення проблеми, збільшення її очевидності й аж до стабілізації ситуації та її завершення, повного зняття. При цьому пришвидшення циклу дій суб'єкта протиборства і більш висока точність його оцінок і реакцій відносно етапів перебігу власного вчинення й альтернативних акцій противника забезпечує йому перевагу над останнім, збільшує вірогідність остаточної перемоги.

8. Здійснений теоретичним аналіз психологічної проблематики розуміння і ведення військової справи підтверджує доцільність використання у ролі постнекласичної методологічної оптики дослідження ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності теорії вчинку (Роменець, 1989), теорії та оргдіяльнісної ігрової практики СМД-методології (Щедровицький, 1995, 2004, 2005; Фурман, Шандрук, 2014а, 2014б), вітакультурної методології (А.В. Фурман, 2005–2017, 2016; О.Є. Фурман (Гуменюк), 2008, 2015), теорії навчальних проблемних ситуацій (А.В. Фурман, 1994, 2007), психологічної теорії саморегуляції суб'єкта діяльності (Олефір, 2016), теорії ігор (Мак-Кінсі, 1960, Нейман співав., 1970; Шелінг, 2007) та ін.

9. Систему професійної підготовки військово-службовців та цивільних осіб, які беруть участь у діяльності сектору оборони і безпеки України, доцільно вибудовувати на засадах озброєння їх знаннями з теорії гри, розвитку навичок і компетенцій ігрового моделювання через застосування ігрових форм та методів навчання і тренування. Обов'язковим є включення до відповідних програм підготовки дисциплін, що забезпечуватимуть у подальшій службі та щоденній роботі високу когнітивну, рефлексивну компетентність, здатність до максимальної мислєдіяльнісної продуктивності у соціальному просторі максимальної небезпеки, воєнну хитрість та емоційну стабільність персоналу сектору оборони і безпеки нашої держави на основі логіки і психології ігрового моделювання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Академік Роменець: творчість і праці: зб. ст. / упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. Л.О. Шатирко. – К.: Либідь, 2016. – 272 с.
2. *Арриан*. Тактическое искусство / Арриан; пер., комент., вступ. стаття А. К. Нефєдкіна. – СПб.: Факультет филології и искусств СПбГУ; Нестор-История, 2010. – 286 с. – (Fontes scripti antiqui).
3. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений / Э. Берн; пер. с англ., предисл. и прим. А.И.Фета. – Philosophical arkiv, Sweden, 2016. – 164 с.
4. Біла книга антитерористичної операції на Сході України (2014–2016) / під ред. І.С. Руснака. – К.: НУОУ, 2017. – 251 с.
5. *Вайнер А.Я.* О противоборстве в сфере управления / А.Я. Вайнер // Военная мысль. – 1990. – №9. – С. 18–23.
6. *Ветренко И.А.* Игровые практики в политическом процессе: [монографія] / И.А. Ветренко. – Омск: Изд-во Ом. гос. ун-та, 2009. – 176 с.
7. ВПЗ.0. Військовий Посібник 3.0 Операції. – К.: Генеральний Штаб Збройних Сил України, 2016.
8. Военно-психологический словарь-справочник / под общ. ред. Ю.П. Зинченко. – М.: ИД Куприянова / Общество психологов силовых структур, 2010. – 592 с.
9. *Герасимов В.* По опыту Сирии / В. Герасимов // Военно-промышленный курьер (ВПК). Ассоциация военно-промышленных компаний. – 2016. – №9. – С. 5.
10. *Голосов Р.А., Сабуров Г.И., Шевелев Э.Г., Харламов Н.Н.* К теории боевых систем / Р.А. Голосов соавт. // Военная мысль. – 1990. – №9. – С. 24–33.
11. *Горбулін В.П.* Інформаційні операції та безпека суспільства: загрози, протидія, моделювання: [монографія] / В.П. Горбулін, О.Г. Додонов, Д.В. Ланде. – К.: Інтертехнологія, 2009. – 164 с. – Бібліогр.: с. 153–162.
12. *Диксит А.* Теория игр. Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни / Авинаш Диксит и Барри Нейлбафф; пер. с англ. Н. Яцюк. – 2-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 464 с.
13. *Драгомиров М.И.* Избранные труды. Вопросы

- воспитания и обучения войск: [монографія] / М.И. Драгомиров; под ред. Л.Г. Бескровного. – Военное изд. МО СССР, 1956. – 686 с.
14. *Зенгер Х. фон.* Стратегемы. О китайском искусстве жить и выживать / Х. фон Зенгер. – М.: Изд-во Эксмо, 2004. – Т.1. – 512 с.; Т.2. – 1024 с.
15. *Ивлев А.А.* Основы теории Бойда. Направления развития, применения и реализации: [монографія] / А.А. Ивлев. – М., 2008. – 64 с.
16. *Казанцев А.А.* “Большая игра” с неизвестными правилами: Мировая политика и Центральная Азия / А.А. Казанцев. – М.: Фонд “Наследие Евразии”, 2008. – 248 с.
17. Китайское искусство войны. Постигание стратегии. Чжугэ Лян и Лю Цзи / сост. и ред. Т. Клири; пер. с англ. Р.В. Котенко. – 2-е изд. – СПб.: ЕВРАЗИЯ, 2012. – 256 с.
18. *Клименко С.* Теория и практика ведения “гибридных войн” (по взглядам НАТО) 2015 / С. Клименко // Зарубежное военное обозрение. – 2015. – № 5. – С. 109–112.
19. *Криппендорф К.* 36 стратегий для победы в эпоху конкуренции / К. Криппендорф; пер. с англ. – СПб.: Питер, 2005. – 256 с.
20. Культура военного мышления / под ред. Ф. Ф. Гайворонского и М. И. Галкина. – М.: Воениздат, 1991. – 287 с.
21. *Лобов В.Н.* Военная хитрость в истории войн / В.Н. Лобов. – М.: Воениздат, 1988. – 192 с., 16 л. ил.
22. *Мак-Кинси Дж.* Введение в теорию игр: [монографія] / Дж. Мак-Кинси. – М.: Гос. изд. физико-математ. лит., 1960. – 420 с.
23. Мягкая сила. Мягкая власть. Междисциплинарный анализ: [колл. Монографія] / под ред. Е.Г. Борисовой. – М.: ФЛИНТА, Наука, 2015. – 230 с.
24. *Най Дж. С.* Будущее власти. Как стратегия умной силы меняет XXI век: [монографія] / Дж. С. Най. – М.: АСТ, 2014. – 448 с.
25. Некоторые аспекты анализа военно-политической обстановки: [монографія] / под ред. А. И. Подберезкина, К. П. Боришполец. – М.: МГИМО-Университет, 2014. – 874 с.
26. *Олефір В.О.* Психологія саморегуляції суб’єкта діяльності: дис... доктора психологічних наук: 19.00.01 / В.О. Оліфер. – Харків, 2016. – 428 с.
27. *Портер Е. Майкл.* Конкурентная стратегия: Методика анализа отраслей и конкурентов / Майкл Е. Портер; пер. с англ. — М.: Альпина Бизнес Букс, 2005. – 454 с.
28. *Постников А.В.* “Большая игра в Азии” против России: история и современность: [монографія] / А.В. Постников. – Чита: ЗабГУ, 2015. – 77 с.
29. *Роменець В.А.* Вчинок і постановня канонічної психології // Людина. Суб’єкт. Вчинок. Філософсько-психологічні студії / за ред. В.О. Татенка. – К.: Либідь, 2006. – С. 11–36.
30. *Татенко В.О.* Від редактора // Людина. Суб’єкт. Вчинок. Філософсько-психологічні студії / за ред. В.О. Татенка. – К., Либідь, 2006. – С. 6–10.
31. *Савин Л.В.* Сетевая структура и сетевая война. Введение в концепцию: [монографія] / Л.В. Савин. – М.: Евразийское движение, 2011. – 130 с.
32. *Сергеев Е.Ю.* “Большая игра” в российско-британских отношениях второй половины XIX – начала XX века: новый взгляд / Е.Ю. Сергеев // Российская история. – 2011. – № 5. – С. 4.
33. Китайская философия: Энциклопедический словарь / РАН. Инт-т Дальнего Востока; гл.ред. М.Л. Титаренко. – М.: Мысль, 1994. – 573 с.
34. *Солонько И. В.* Феномен концептуальной власти: социально-философский анализ: [монографія] / И.В. Солонько. – 3-е изд., перераб. и доп. – М., 2011. – 304 с.
35. *Сунь-цзы.* Искусство войны / под ред. Томаса Клири. перев. с англ. – М.: Изд. “София”, 2013. – 224 с., илл.
36. *Схиммельпенник ван дер Ойе Д.* Неизвестный Пржевальский / ван дер Ойе Д. Схиммельпенник // Ариаварта. – 1997. – № 1. – С. 207–226.
37. *Схиммельпенник ван дер Ойе Д.* Агенты Империи? Русское географическое общество и Большая игра / ван дер Ойе Д. Схиммельпенник. Геополитические аспекты изучения Центральной Азии. – С. 383–392.
38. *Теплов Б.М.* Избранные труды: в 2-х т. / Б.М. Теплов. – М.: Педагогика, 1985. – Т.1. – 328 с.
39. Теория прогнозирования и принятия решения: [учеб. пос.] / под ред. С.А. Саркисяна. – М., Высшая школа”, 1977. – 350 с.
40. Труды научно-исследовательского отдела Института военной истории. – Т. 9. Кн. 1. Обеспечение национальных интересов России в Арктике / Зап. воен. округ, Воен. акад. Ген. штаба Вооружен. Сил Рос. Федерации, Ин-т воен. истории, Гос. по-лярн. акад. – С-Пб.: Политехника-сервис, 2014. – 218 с.
41. *Филимонов Г. Ю.* Технологии “мягкой” силы на вооружении США: ответ России : [монографія] / Г.Ю. Филимонов, О.Г. Карпович, А.В. Манойло. – М.: РУДН, 2015. – 581 с.
42. *Философы из Хуайнани / Хуайнаньцзы;* пер. Л.Е. Померанцевой; сост. И.В. Ушаков. – М.: Мысль, 2004. – 430 с. – (Философское наследие).
43. *Фурман А.В.* Навчальна проблемна ситуація як об’єкт психологічного пізнання / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2007. – №1. – С. 9–80.
44. *Фурман А. В.* Теорія навчальних проблемних ситуацій: психолого-дидактичний аспект: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Тернопіль: Екон. думка, 2007. – 164 с.
45. *Фурман А.В.* Ідея і зміст професійного методологування: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Тернопіль: ТНЕУ, 2016. – 378 с.
46. *Фурман А.В.* Парадигма як предмет методологічної рефлексії / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – №3. – С. 72–85.
47. *Фурман А.В.* Генеза науки як глобальна дослідницька програма: циклічно-вчинкова перспектива / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – №4. – С. 18–36.
48. *Фурман А.В.* Циклічно-вчинкова модель гри як онтофеноменальної данності / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2014. – №4. – С. 24–63.
49. *Хайрулін О.М.* Значеннєво-смісловий горизонт невизначеності як психологічної категорії / Олег Хайрулін // Психологія і суспільство. – 2017. – №4. – С. 56–81.
50. *Хайрулін О.М.* Світ невизначеності та ігрове моделювання суб’єкта (контури дослідницької програми) / Олег Хайрулін // Вітакультурний млин. – 2018. – Модуль 20. – С. 67–75.
51. *Хайрулін О.М.* Теорія “фокальної точки” (Т. Шеллінг) та теорія “перспектив” (Д. Канеман) як основа розвитку рефлексивної компетентності українського офіцера / Олег Хайрулін // Збірник наукових праць

НАОУ. – 2016. – №1. – С. 133–139.

52. Хайрулін О.М. Теоретико-психологічний аналіз змісту категорійного поняття “гра” / Олег Хайрулін // Психологія і суспільство. – 2017. – №3. – С. 32–50.

53. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Йохан Хейзинга; сост. предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

54. Хопкирк П. Большая игра против России: Азиатский синдром / П. Хопкирк; пер. с англ. И.И. Кубатько. – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2004. – 640 с: ил. – (Мир тайных войн).

55. Хрипко В.В. Феномен игры в военном обучении / В.В. Хрипко. – М.: ВАФ, 1998. – 140 с.

56. Хромов А.Б. Пятифакторный опросник личности: [уч.-метод. пос.] / А.Б. Хромов. – Курган: Изд-во Курганского гос. университета, 2000. – 23 с.

57. Чорний В.С. Військова організація України: становлення та перспективи розвитку: [монографія] / Віталій Сергійович Чорний. – Ніжин: ТОВ Вид. “Аспект-Поліграф”, 2009. – 368 с.

58. Шеллинг Т. Стратегия конфликта / Томас Шеллинг; пер. с англ. Т. Даниловой; под ред. Ю. Кузнецова, К. Сониной. – М.: ИРИСЭН, 2007. – 366 с. – (Серия “Международные отношения”)

59. Шерр Дж. Жесткая дипломатия и мягкое принуждение: российское влияние за рубежом / Дж. Шерр; пер. с англ. – Королевский институт международных отношений Chatham House, Центр Разумкова. – К.: Заповіт, 2013. – 152 с.

60. Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов [текст] (1) / Из архива Г.П. Щедровицкого. – Т. 9. (1). – М.: Наследие ММК, 2004. – 288 с.

61. AJP-01(B) – ALLIED JOINT DOCTRINE is a NATO UNCLASSIFIED publication. The agreement of nations to use this publication is recorded in STANAG 2437.

62. AJP-3(B)-ALLIED JOINT DOCTRINE FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS is a NON-CLASSIFIED publication. The agreement of nations to use this publication is recorded in STANAG 2490.

63. Amos C. Fox and Andrew J. Rossow, Making Sense of Russian Hybrid Warfare: A Brief Assessment of the Russo-Ukrainian War, The Institute of Land Warfare, ASSOCIATION OF THE UNITED STATES ARMY, LAND WARFARE PAPER No. 112, March 2017, 23 p.

64. Cline R. S. World power assessment: A calculus of strategic drift. Washington: Center for Strategic and International Studies, Georgetown University. 1975.

65. Fleming Brian P. The Hybrid Threat Concept: Contemporary War, Military Planning and the Advent of Unrestricted Operational Art. – Fort Leavenworth, KS: U.S. Army School of Advanced Military Studies (SAMS), U.S. Army Command & General Staff College, 2011.

66. Nye J. (Jr.) Soft Power: The Means to Success in World Politics. NY: Public Affairs, 2004.

67. Nye Joseph S. Bound to lead: the changing nature of American power. Basic Books, 1990. 167 p.

68. Nye J. The future of Power / J Nye. – New York: Public Affairs, 2011. – 320 с.

69. Roselle L., Miskimmon A., O’Loughlin B. Strategic Narrative: A New Means to Understand Soft Power // Media, War & Conflict 2014, Vol. 7(1). PP. 70–84.

70. John O.P., & Srivastava S. (1999). The Big-Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical pers-

pectives. In L.A. Pervin & O.P. John (Eds.), Handbook of personality: Theory and research (Vol. 2, pp. 102–138). New York: Guilford Press.

71. USMA Academic Program (Redbook) Academic program class of 2015 Curriculum and Course Descriptions office of the dean West Point, New York, 2012. – 493p. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.usma.edu/curriculum/RedBook/AY13_RedBook.pdf.

REFERENCES

1. Akademik Romenets: tvorchist i pratsi: zb. st. / uporyad. P.A. M’yasoyid; vldp. red. L.O. Shatirko. – K.: LibId, 2016. – 272 s.

2. Arrian. Takticheskoe iskusstvo / Arrian; per., komment., vstup. stati A. K. NefYodkina. — SPb. : Fakultet filologii i iskusstv SPbGU; Nestor-Istoriya, 2010. — 286 s. — (Fontes scripti antiqui).

3. Bern E. Igrayi, v kotoryie igrayut lyudi. Psihologiya chelovecheskih otnosheniy / E. Bern; per. s angliyskogo, predislovie i primechaniya A.I.Feta —Philosophical arkiv, Sweden, 2016. — 164 s.

4. Bila kniga antiteroristichnoYi operatsii na Shodi Ukraini (2014–2016). / pId red.. Rusnaka I.S. – K.: NUOU, 2017. – 251 s.

5. Vayner A.Ya. O protivoborstve v sfere upravleniya / A.Ya. Vayner // Voennaya myisl. Ezhemesyachnyiy voenno-teoreticheskii zhurnal Ministerstva oboronyi Soyuza SSR. – 1990. – #9. – S. 18-23.

6. Vetrenko I.A. Igrovyye praktiki v politicheskom protsesse: monografiya / I.A. Vetrenko. – Omsk: Izd-vo Om. gos. un-ta, 2009. – 176 s.

7. VP3.0. VIyskoviy PosIbnik 3.0 OperatsIYi. — K.: Generalniy Shtab Zbroynih Sil UkraYini, 2016.

8. Voенно-психологический словарь-справочник / pod obsch. red. Yu.P. Zinchenko. M.: ID Kupriyanova / Obschestvo psihologov silovyih struktur, 2010. – 592 s.

9. Gerasimov V. Po opyitu Sirii. / V. Gerasimov // Voенно-promyshlennyiy kurer (VPK). Obscherossiyskaya ezhenedel'naya gazeta. Assotsiatsiya voенно-promyshlennyih kompaniy. – 2016. – # 9. – S. 5.

10. Golosov R.A, Saburov G.I., Shevelev E.G., Harlamov N.N. K teorii boevyih sistem. / R.A. Golosov soavt. // Voennaya myisl. Ezhemesyachnyiy voенно-teoreticheskii zhurnal Ministerstva oboronyi Soyuza SSR. 1990. – #9. – S. 24-33.

11. Gorbulln V.P. InformatsIynI operatsIYi ta bezpeka suspIilstva: zagrozi, protidIya, modelyuvannya: monografiya / V.P. Gorbulln, O.G. Dodonov, D.V. Lande. – K.: Intertehnologiya, 2009. – 164 s. – BIblIogr.: s. 153-162.

12. Diksit A. Teoriya igr. Iskusstvo strategicheskogo myishleniya v biznese i zhizni / Avinash Diksit i Barri Neylbaff; per. s angl. N. Yatsyuk. – 2-e izd. – M.: Mann, Ivanov i Ferber, 2016. – 464 s.

13. Dragomirov M.I. Izbrannyye trudyi. Voprosyi vospitaniya i obucheniya voysk: monografiya / Pod. red. L.G.Beskrovnogo. Voенное izdatelstvo MO SSSR. – 1956 g. – 686 s.

14. Zenger H. fon. Stratagemyi. O kitayskom iskusstve zhit i vyizhivat. TT. 1, 2. — M: Izd-vo Eksmo, 2004. — 512 s, 1024 s.

15. Ivlev A.A. Osnovyi teorii Boyda. Napravleniya razvitiya, primeneniya i realizatsii.// Monografiya / Moskva – 2008 – 64 s.

16. Kazantsev A.A. "Bolshaya igra" s neizvestnyimi pravilami: Mirovaya politika i Tsentralnaya Aziya. – M: Fond "Nasledie Evrazii", 2008. – 248 s.
17. Kitayskoe iskusstvo voyni. Postizhenie strategii. Chzhuge Lyan i Lyu Tszhi / Sostavlenie i red. T. Kliri; Per. s anglyskogo R.V. Kotenko. – 2-e izd. – SPb.: EVRAZIYA, 2012. – 256 s.
18. Klimentko S. Teoriya i praktika vedeniya "gibridnykh voyn" (po vzglyadam NATO) 2015 / S. Klimentko // Zarubezhnoe voennoe obozrenie. – 2015. – # 5. – S. 109–12.
19. Krippendorf K. 36 strategiy dlya pobedy v epohu konkurentsiy / Perev. s angl. – SPb.: Piter, 2005. – 256 s.
20. Kultura voennogo myshleniya / Pod red. F. F. Gayvoronskogo i M. I. Galkina. — M.: Voenizdat, 1991. — 287 s.
21. Lobov V.N. Voennaya hitrost v istorii voyn. – M.: Voenizdat, 1988. – 192 s., 161. il.
22. Mak-Kinsi Dzh. Vvedenie v teoriyu igr: [monografiya] / Dzh. Mak-Kinsi. Gosudarstvennoe izdatelstvo fiziko-matematicheskoy literatury. Moskva. 1960. – 420 s.
23. Myagkaya sila. Myagkaya vlast. Mezhdistsiplinarnyy analiz. Kollektivnaya monografiya / Pod red. E.G. Borisovoy. M.: FLINTA, Nauka, 2015. – 230 s.
24. Nay Dzh. S. Budushee vlasti. Kak strategiya umnoy silyi menyaet HHI vek.: [monografiya] / Dzh. S. Nay. M.: AST, 2014. – 448 s.
25. Nekotorye aspekty analiza voenno-politicheskoy obstanovki : monografiya / pod red. A. I. Podberezkina, K. P. Borishpolets. Mosk. gos. in-t mezhdunar. otnosheniy (un-t) MID Rossii, tsentr voenno-polit. issledovaniy. — M. : MGIMO–Universitet, 2014. — 874 s.
26. Olefir. Olefir V.O. Psihologiya samoregulyatsiyi sub'ekta diyalnostI. Na pravah rukopisu. Disertatsiya na zdobuttya naukovoogo stupenya doktora psihologichnih nauk, 19.00.01 – zagalna psihologiya, istoriya psihologii, Harkiv, 2016. – 428 s.
27. Porter E. Maykl. Konkurentnaya strategiya: Metodika analiza otrasley i konkurentov / Maykl E. Porter; Per. s angl. — M.: Alpina Biznes Buks, 2005. — 454 s.
28. Postnikov A.V. "Bolshaya igra v Azii" protiv Rossii: istoriya i sovremennost : [monografiya] / A. V. Postnikov. Chita: ZabGU, 2015. – 77 s.
29. Romenets V.A. Vchinok I postannya kanonIchnoy psihologii // Lyudina. Sub'ekt. Vchinok. Filosofsko-psihologIchnI studIyi / Za red. V.O. Tatenka. – K.: LibId, 2006. – S. 11–36.
30. Tatenko V.O. Vid redaktora // Lyudina. Sub"ekt. Vchinok. Filosofsko-psihologIchnI studIyi / Za red. V.O. Tatenka. – K., Libid, 2006. – S. 6–10.
31. Savin L.V. Setetsentrichnaya i setevaya voyna. Vvedenie v kontseptsiyu: [monografiya] / L. V. Savin. M.: Evraziyskoe dvizhenie, 2011. – 130 S.
32. Sergeev E.Yu. "Bolshaya igra" v rossiysko-britanskih otnosheniyah vtoroy poloviny XIX – nachala XX veka: novyy vzglyad // Rossiyskaya istoriya. 2011. # 5. S. 4.
33. Kitayskaya filosofiya: Entsiklopedicheskiy slovar / RAN. Int-t Dalnego Vostoka; gl.red. M.L. Titarenko. — M.: Myisl. 1994. — 573 s.
34. Solonko I. V. Fenomen kontseptualnoy vlasti: sotsialno-filosofskiy analiz: monografiya / I. V. Solonko — 3-e izd., pererab. i dop. — M. 2011. — 304 s.
35. Sun-tszhi. Iskusstvo voyni / pod redaktsiey Tomasa Kliri. perev. s angl. — M.: Izdatelstvo "Sofiya", 2013. — 224 s., ill.
36. Shimmelpennink van der Oye D. Neizvestnyiy Przhevalskiy / Shimmelpennink van der Oye D. // Ariavarta. – 1997. – # 1. – S. 207–226.
37. Shimmelpennink van der Oye D. Agenty Imperii? Russkoe geograficheskoe obschestvo i Bolshaya igra / Shimmelpennink van der Oye D. Geopoliticheskie aspekty izucheniya Tsentralnoy Azii. – S. 383–392.
38. Teplov B.M. Izbrannyye trudy: v 2-h t. T. I – M.: Pedagogika, 1985. – 328 s.
39. Teoriya prognozirovaniya i prinyatiya resheniy. Ucheb. Posobie. Pod red. S.A. Sarkisyana. M., "Vyssh. shkola", 1977. – 350 s.
40. Trudy nauchno-issledovatel'skogo otdela Instituta voennoy istorii. T. 9. Kn. 1. Obespechenie natsionalnykh interesov Rossii v Arktike / Zap. voen. okrug, Voenn. akad. Gen. shtaba Vooruzhen. Sil Ros. Federatsii, In-t voen. istorii, Gos. po-lyarn. akad. – Sankt-Peterburg : Politehnika-servis, 2014. – 218 s.
41. Filimonov G. Yu. Tehnologii "myagkoy" silyi na vooruzhenii SShA: otvet Rossii : monografiya / G. Yu. Filimonov, O. G. Karpovich, A. V. Manoylo. – Moskva : RUDN, 2015. – 581 s.
42. Filosofiy iz Huaynani / Huaynantszyi, per L E Pomerantsevoy. Sost I V Ushakov – M: Myisl, 2004 – 430 s – (Filosofskoe nasledie).
43. Furman A.V. Navchalna problemna situatsiya yak ob'ekt psihologIchnogo pIznannya / Anatoliy V. Furman // Psihologiya I suspIstvo. – 2007. – #1. – S. 9–80.
44. Furman A. V. Teoriya navchalnih problemnih situatsiy: psihologo-didaktichniy aspekt: [monografiya] / Anatoliy Vasilovich Furman. Ternopil: Ekon. Dumka. 2007. – 164 s.
45. Furman A.V. Ideya i zmist profesiynogo metodologuvannya: [monografiya] / Anatoliy Vasilovich Furman. – Ternopil: TNEU, 2016. – 378 s.
46. Furman A.V. Paradigma yak predmet metodologichnoy refleksiyi / Anatoliy V. Furman // Psihologiya i suspIstvo. – 2013. – #3. – S. 72–85.
47. Furman A.V. Geneza nauki yak globalna dosIidnitska programa: tsiklichno-vchinkova perspektiva / Anatoliy V. Furman // Psihologiya i suspIstvo. – 2013. – #4. – S. 18–36.
48. Furman A.V. Tsiklichno-vchinkova model gri yak otopenomenalnoy dannosti / Anatoliy V. Furman // Psihologiya i suspIstvo. – 2014. – #4. – S. 24–63.
49. Hayrulin O.M. ZnachennoEvo-smislovyi gorizont neviznachenosti yak psihologichnoi kategorii / Oleg Hayrulin // Psihologiya i suspIstvo. – 2017. – #4. – S. 56–81.
50. Hayrulin O.M. SvIt neviznachenostI ta Igrove modelyuvannya sub'ekta (konturi dosIidnitskoYi programi) / Oleg Hayrulin // Vitakulturniy mlin. – 2018. – Modul 20. – S. 67–75.
51. Hayrulin O.M. Teoriya "fokalnoYi tochki" (T. ShellIng) ta teoriya "perspektiv" (D. Kaneman) yak osnova rozvitku reflektivnoYi kompetentnosti ukrayinskogo ofItsera / Oleg Hayrulin // Zbirnik naukovih prats NAOU. – 2016. – #1. – S. 133–139.
52. Hayrulin O.M. Teoretiko-psihologIchniy analIz zmIstu kategoriynogo ponyattya "gra" / Oleg Hayrulin // Psihologiya i suspIstvo. – 2017. – #3. – S. 32–50.
53. Hyoyzinga Y. Homo ludens. Chelovek igrayuschiy / Yohan Hyoyzinga; sost. predisl. i per. s niderl. D.V. Silvestrova; komment., ukazatel D.E. Haritonovicha. SPb.: Izd-vo Ivana Limbaha, 2011. – 416 s.
54. Hopkirk P. Bolshaya igra protiv Rossii: Aziatskiy

АНОТАЦІЯ

sindrom / P. Hopkirk; per. s ang. I.I. Kubatko. – М.: RIPOL KLASSIK, 2004. – 640 s: il. – (Mir taynyih voyn).

55. Hripko V.V. Fenomen igry v voennom obuchenii / V.V. Hripko. – М.: VAF, 1998. – 140 s.

56. Hromov A.B. Pyatifaktorniy oprosnik lichnosti: [uch.-metod. pos.] / A.B. Hromov. – Kurgan: Izd-vo Kurganskogo gos. universiteta, 2000. – 23 s.

57. Chorniy V.S. VIyskova organIzatsIya UkraYini: stanovlennya ta perspektivi rozvitku: [monografIya] / Vitaliy Sergiyovich Chorniy. – Nizhin: TOV Vid. “Aspekt-PolIgraf”, 2009. – 368 s.

58. Shelling T. Strategiya konflikta / Tomas Shelling; per. s angl. T. Danilovoy; pod red. Yu. Kuznetsova, K. Sonina. – М.: IRISEN, 2007. – 366 s. – (Seriya “Mezhdunarodnyie otnosheniya”)

59. Sherr Dzh. Zhestkaya diplomatiya i myagkoe prinuzhdenie: rossiyskoe vliyanie za rubezhom / Dzh. Sherr; per. s angl. – Korolevskiy institut mezhdunarodnyih otnosheniy Chatham House, Tsentr Razumkova. – К.: ZapovIt, 2013. – 152 s.

60. Schedrovitskiy G. P. Organizatsionno-deyatelnostnaya igra. Sbornik tekstov [tekst] (1) / Iz arhiva G.P. Schedrovitskogo. – Т. 9. (1). – М.: Nasledie MMK, 2004. – 288 s.

61. AJP-01(B) – ALLIED JOINT DOCTRINE is a NATO UNCLASSIFIED publication. The agreement of nations to use this publication is recorded in STANAG 2437.

62. AJP-3(B)-ALLIED JOINT DOCTRINE FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS is a NON-CLASSIFIED publication. The agreement of nations to use this publication is recorded in STANAG 2490.

63. Amos C. Fox and Andrew J. Rossow, Making Sense of Russian Hybrid Warfare: A Brief Assessment of the Russo-Ukrainian War, The Institute of Land Warfare, ASSOCIATION OF THE UNITED STATES ARMY, LAND WARFARE PAPER No. 112, March 2017, 23 p.

64. Cline R. S. World power assessment: A calculus of strategic drift. Washington: Center for Strategic and International Studies, Georgetown University. 1975.

65. Fleming Brian P. The Hybrid Threat Concept: Contemporary War, Military Planning and the Advent of Unrestricted Operational Art. – Fort Leavenworth, KS: U.S. Army School of Advanced Military Studies (SAMS), U.S. Army Command & General Staff College, 2011.

66. Nye J. (Jr.) Soft Power: The Means to Success in World Politics. NY: Public Affairs, 2004.

67. Nye Joseph S. Bound to lead: the changing nature of American power. Basic Books, 1990. 167 p.

68. Nye. J. The future of Power / J Nye. – New York: Public Affairs, 2011. – 320 c.

69. Roselle L., Miskimmon A., O’Loughlin B. Strategic Narrative: A New Means to Understand Soft Power // Media, War & Conflict 2014, Vol. 7(1). PP. 70–84.

70. John, O.P., & Srivastava, S. (1999). The Big-Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In L.A. Pervin & O.P. John (Eds.), Handbook of personality: Theory and research (Vol. 2, pp. 102–138). New York: Guilford Press.

71. USMA Academic Program (Redbook) Academic program class of 2015 Curriculum and Course Descriptions office of the dean West Point, New York, 2012. – 493p. [Elektronnyiy resurs]. – Rezhim dostupa: http://www.usma.edu/curriculum/RedBook/AY13_RedBook.pdf

Хайрулін Олег Михайлович.

Психологічні виміри ігрового моделювання у військовій справі.

Війна є особливим станом і процесом життєдіяльності для держави та суспільства, що вимагає виняткового напруження всіх їхніх структур, ресурсів, засобів, функцій і потенціалу. Вона являє собою похідну форму конфлікту, який, своєю чергою, відображає фундаментальні закони та принципи людських відносин, характеризується насиллям, невизначеністю, випадковістю, суперечністю. В культурно-історичному плані атрибутивною еманациєю збройної боротьби часто виступає гра, що згодом як вітакультурний феномен набула ознак окультуреної функції війни. Принаймні науково доведено, що гра урівноважує собою агональні прояви між людьми, забезпечує оптимальні форми досягнення мети конфлікту без недоцільних, зайвих втрат учасників протистояння. Сучасні форми вирішення воєнно-політичних суперечностей втілюються у триєдиній “концепції взаємодоповнення жорсткої (hard), м’якої (soft) та розумної (smart) сил”, зміст і процесне наповнення якої відповідають гри, культурній функції війни. Похідні від цієї концепції формати сучасного протистояння – гібридна війна, опосередкована або проксі-війна (проху warfare, прохуwars), асиметрична війна, мережева (мережево-центрична) війна тощо – мають вагомий ігровий складника-функціонал. Його об’єднувальною ознакою є свідоме, довільне зменшення поля застосування класичних, традиційних, конвенційних форм збройної боротьби з одночасним збільшенням невійськових, нетрадиційних, неконвенційних, іррегулярних, непередбачених міжнародним правом війни форм воєнно-політичного впливу. За стратегічними прогнозами фахівців у майбутньому вірогідність “опосередкованих воєн” (прохуwars) зростатиме, асиметричні методи ведення протистояння набуватимуть першочергового значення. Сучасне та майбутнє протистояння відбуватимуться за принципами компліментарності, функціонального доповнення параметрів ситуації і властивостей суб’єкта; пріоритету шляхів найменшого спротиву; безперервності діяння і непрямих, прихованих, асиметричних дій, що свідчить про глибоке взаємопроникнення східної та західної культур. При цьому принцип непрямой, прихованої, асиметричної дії є формоутворювальним для сучасної військової справи, що посилює соціокультурну значущість гри як атрибуту протистояння. За таких умов збройне протистояння тяжітиме до ситуаційного обрання сторонами конфлікту найбільш оптимальних засобів тиску на супротивника, до швидких змін у використанні усього діапазону засобів – від відкритого озброєного насилля до прихованих дій та культурно-економічного шантажу. Базисом такої логіки є важливість досягнення рівноваги між мінімізацією ресурсів і максимізацією здобутків суб’єкта боротьби. Його самоорганізація у часопросторі нерівного протистояння має відповідати ситуаційній мапі конфлікту, хронотопу подій реального протистояння. Структура діяльності суб’єкта протистояння умовно складається із зовнішньої суб’єктної діяльності (активності та ініціативи суб’єкта-актора) та внутрішньої суб’єктної (рефлексії). Центральну ланку першої становить сукупність

заходів створення у ворога ілюзій сприймання обстановки протистояння; спотворення його мисленнєвих картин дійсності, продукування ілюзій антиципації, тоді як серцевинну ланку другої – збереження емоційної рівноваги та високої когнітивної, рефлексивної компетентності суб'єктів конфронтаційної боротьби. Психологічну структуру цієї боротьби доцільно методологічно відтворити у формі таксономічно здійснюваного циклу вчинення за чітко визначеними етапами. Аспекти-етапи такого вчинення за найкращих обставин функціонально відповідають рівневій еволюції процесу розв'язування ситуації протиборства від початку формування ризиків через їх осмислення, збільшення очевидності проблемності і до стабілізації конфліктної ситуації, її зняття та первинної і вторинної рефлексії здійсненого. Висока швидкість циклу дій суб'єкта військового конфлікту, перевага точності його оцінок і вчинкових реакцій відносно етапів власних діянь й адекватне прогнозування циклу супротивника забезпечують успіх і збільшують вірогідність перемоги.

Ключові слова: невизначеність, світ VUCA, війна, протиборство, суб'єкт життєдіяльності, ігрове моделювання, структурно-функціональна матриця, теорія вчинку, теорія навчальних проблемних ситуацій, учинок, цикл, рефлексія, ризик, проблема, потенціал, мислєдіяльність, жорстка сила, м'яка сила, розумна сила, рівновага, воєнна хитрість, ілюзія, антиципація, уведення в оману, мінімізація ресурсів, максимізація здобутків, петля Бойда.

ANNOTATION

Khairulin Oleh.

Psychological dimensions of game simulation in military affairs.

War is a special state condition/circumstance and a process for the state and for a society. It requires an exceptional strain exertion of all the elements and functions of their potential. As a phenomenon, war is a derivative form of a conflict. The conflict has a fundamental significance importance for human relations and is characterized by violence, uncertainty, contingency and contradictions. In the cultural-historical plan aspect, the play game of attribution is often attributed to the emanation of armed struggle. The game is a phenomenon that in due course acquired the signs of the cultural function of war. The game balances the truculent manifestations between people, provides optimal forms of conflict resolution without inexpedient loss of resources of the participants in the confrontation. Modern forms of solving military-political contradictions were embodied in the triune "concept of a hard, soft and intelligent force." The content and processes of this concept are playful in nature. Formats of modern confrontation: hybrid war, mediated or proxy war, asymmetric war, network (network-centric) war, etc., have a game functional. Its unifying feature is a conscious, deliberate premeditated reduction in the use of classic, traditional, conventional forms of armed struggle with a simultaneous increase in non-military, non-conventional, irregular, unforeseen international law of war forms of military and political influence. According to the

strategic forecasts of specialists the probability of mediated wars will increase in the future. Asymmetric methods of confrontation will be of primary importance. Modern and future confrontation will be carried out on the principles of complementarity, the functional complement of the elements of the situation with the qualities of its subject and vice versa. Also the priority of the paths of least resistance will be important; continuity of action and the principle of an indirect, secretive, asymmetric action. This indicates the final interpenetration of eastern and western cultures. The principle of indirect, secretive, asymmetric action is form-building formative for modern military affairs. This reinforces the importance of the game as an attribute of confrontation. In such conditions armed confrontation tends to situations when conflicting sides select the most effective ways of influencing the enemy. Also armed confrontation has a tendency to the accelerated changes in the use of the entire range of means – from open armed violence to covert acts and cultural and economic impacts. The basis of such logic is contained in the balance between minimizing resources and maximizing the achievements of the subject of the struggle. Self-organization of such a subject must correspond to the situation, the chronotope of the event process of confrontation. The structure of the activity of the subject of confrontation conditionally consists of external-subject activity (the activity of the subject-actor) and internal-subject activity or reflection. The outer-subject center of activity is a set of measures to create an illusion of the opponent's perception of the confrontation situation. Also here is the distortion of his thinking in a conflict situation and the creation of illusions of anticipation. The internal-subject center of activity is the saving of emotional balance and high cognitive, reflective competence of the subject in the process of conflict. It is expediently to build the structure of its participation in the confrontation taxonomically as a cycle of action according to the certain stages. The aspects (or stages) of the action should functionally correspond to a certain level of resolution of the confrontation situation from the beginning of the risks formation of the problem through the strengthening of its evidence to stabilizing the conflict situation and its accomplishment. The high speed of the subject's cycle of actions and the prevalence of the accuracy of his assessments and reactions in relation to his own cycle and the opponent's cycle provides an advantage over the opponent and increases the chances to gain victory in the confrontation.

Key words: *uncertainty, VUCA-world, war, warfare, confrontation, subject of vital activity, game modeling, structural-functional matrix, theory of act, theory of educational problem situation, act, cycle, reflection, risk, potential, thinking, hard power, soft power, smart power, equilibrium, military trick, stratagem, illusion, misrepresentation, anticipation, minimization of resources, maximization of achievements, Boyds OODA loop.*

Рецензенти:

д. психол.н., проф. Потапчук Є.М.

д. психол. н., проф. Томчук М.І.

Надійшла до редакції 21.03.2018.

Підписана до друку 15.05.2018.

Бібліографічний опис для цитування:

Хайрулін О. Психологічні виміри ігрового моделювання у військовій справі / Олег Хайрулін // Психологія і суспільство. – 2018. – №1–2. – С. 83–108.